# "LOOK TO THE EMPEROR AND VICTORY SHALL BE YOURS!"



# SPACE HULK

スペース・ハルク

# 目　次

# ゲームのインストール

## ＰＣ－９８０１／ＰＣ－９８２１の場合

スペース・ハルクをプレイする前に、あなたのコンピューターのハード・ディスクにプログラムをインストールする必要があります。
ハード・ディスクはＰＣ－９８２１で約８．５メガバイト、ＰＣ－９８０１で約６．５メガバイトの空き領域が必要です。

### 必要な機器およびソフトウェア

● コンピューター本体

ＰＣ－９８０１版８０３８６ＳＸ以上のＣＰＵを搭載した機種
ＰＣ－９８２１版ＰＣ－９８２１ＭＵＬＴＩシリーズ、ＰＣ－９８２１ＭＡＴＥＡシリーズ

●日本語ＭＳ－ＤＯＳ　Ｖｅｒ５．０以降

●ハードディスク

●マウス

●フロッピーディスク１枚（起動用のディスクとして使用）

●ＨＩＭＥＭ．ＳＹＳ

●ＥＭＭ３８６．ＥＸＥ

●ＭＯＵＳＥ．ＣＯＭ

### ハードディスクへのインストール方法

1．　ハードディスクでコンピューターを起動します。

2．　未使用のフロッピーディスクをシステムフォーマットします。

システムフォーマットするには、コンピューターを起動したドライブ上で
「ＦＯＲＭＡＴ　［ＦＤ］：　／Ｓ」と入力し、⏎を押してください。
「ＦＤ」・・・フォーマットするフロッピーディスクがセットされているドライブ名。
―例―
コンピューターをハードディスクのドライブＡで起動し、フロッピーディスクドライブＢのフロッピーディスクをシステムフォーマットする時。

Ａ：ＦＯＲＭＡＴ　Ｂ：　／Ｓ　⏎（リターン）

注意

ＦＯＲＭＡＴコマンドの実行にはＦＯＲＭＡＴ．ＥＸＥファイルが必要です。
ＦＯＲＭＡＴコマンド実行時に「コマンドまたはファイル名がちがいます」

というメッセージが表示された時はＦＯＲＭＡＴ．ＥＸＥファイルがパスで指定されたディレクトリー内にあるか確認してください。

ＦＯＲＭＡＴコマンドは、必ずコンピューターを起動したドライブ上で実行してください。

3. 上記でフォーマットしたフロッピーディスクをフロッピードライブに挿入したままコンピューターをリセットします。

4. コンピューターが起動したら､システムフォーマットしたディスケットをフロッピードライブから抜き、製品のＤＩＳＫ１をフロッピードライブに挿入します。

5. ＩＮＳＴＡＬＬと入力して、⏎を押します。以後画面の指示に従って操作してください。

## 起動用のＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳとＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴについて

起動用ディスク上のＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳとＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴを下記に示しておきます

ＣＯＮＦＩＧ．ＳＹＳ

```
BREAK=OFF
BUFFERS=10
FILES=30
LASTDRIVE=Z
SHELL=¥COMMAND.COM /P
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=¥HIMEM.SYS
DEVICE=¥EMM386.EXE
```

ＡＵＴＯＥＸＥＣ．ＢＡＴ
(スペースハルクのインストール先がＣドライブのＨＵＬＫディレクトリーだった場合)

```
LH ¥MOUSE.COM
C:
CD C:¥HULK
HULK
```

## ゲームのスタート方法

インストール時に作成したブートディスクをフロッピードライブに挿入し､コンピューターの電源を入れてください。

## ＦＭＴＯＷＮＳの場合

ゲームをスタートする

ＦＭ－Ｔｏｗｎｓでスペース・ハルクをプレイするには、２メガバイト以上のメモリと初期化済みのフロッピィディスクが一枚必要です。

1. フロッピィディスクをドライブ０に、ＣＤ－ＲＯＭをＣＤ－ＲＯＭドライブにセットします。

2. ＦＭ－Ｔｏｗｎｓの電源を入れます。

3. しばらくすると、オープニングアニメーションが開始されます。アニメーションを飛ばすときは、マウスの左ボタンを押します。

## ハードディスクへのインストール方法

注意

ハードディスクへのインストールについての説明はＴｏｗｎｓＭＥＮＵの操作に精通している方を対象として書かれています。操作に不安をお持ちのかたはＣＤ－ＲＯＭにてお楽しみいただきますようにお願いいたします。
なお、ＴｏｗｎｓＭＥＮＵの操作に関するご質問はいっさいお受けできません。

ハードディスク上でスペース・ハルクをお楽しみいただくには、

l Ｔｏｗｎｓシステムソフトウェアｖ２．１Ｌ２０以上
l ハードディスクに約７メガバイトの空き領域
l ２メガバイト以上のメモリ（システムソフトウェアの設定によっては、
それ以上必要となる場合があります）が必要となります。

## インストールのしかた

1. ハードディスクよりＴｏｗｎｓシステムソフトウェアを起動します。

2. スペース・ハルクのＣＤ－ＲＯＭをセットします。

3. ハードディスク上に任意にディレクトリを作成します。

4. ＣＤ－ＲＯＭ内の「ＨＵＬＫ．ＥＸＰ」と「ＨＵＬＫ＿ＤＡＴ．ＰＡＫ」と「ＳＱＵＡＤＩＮＦ．ＤＡＴ」の３っつのファイルをハードディスク上に作成したディレクトリに複写します。

5. 「ＨＵＬＫ．ＥＸＰ」を「ＴｏｗｎｓＯＳアプリケーション」・「ディレクトリ移動あり」でアイテム登録します。（パラメーターは必要ありません）

   ※アイコンが「ＨＵＬＫ．ＩＣＮ」に入っていますので、お使いください。

## ハードディスクでの起動

1. Ｔｏｗｎｓシステムソフトウェアを起動します。

2. インストール時に登録したアイテムを選択し、実行してください。

3. しばらくすると、オープニングアニメーションが開始されます。アニメーションを飛ばすときは、マウスの左ボタンを押します。

# ゲームの背景

帝国のターミネーター分隊は千年間にわたって帝国領域をパトロールし、侵略してくるエイリアンを捜し出しては、要塞を築かれる前に彼らを撃退してきた。近年、ターミネーターたちは、人類を滅ぼしかねないような脅威と戦っている。

ジェネスティーラーどもが遺棄宇宙船のハルクに乗ってやって来たのだ。かつては最新鋭であった宇宙船は、いまや戦場となり、この船に乗った恐ろしいジェネスティーラーどもが、我々人類の前に立ちはだかった。ターミネーター・スーツが鋼鉄の床にぶつかって発せられる耳を聾するようなガーンという音と、隔壁の上を引っかくようなキーキーという音が、暗い、洞窟のようなハルクじゅうに響きわたる。ついにやつらを地獄に送るためターミネーター達は立ち上がったのだ。

ターミネーター分隊は何度もハルクに入ったが、多数の敵に取り囲まれてしまうばかりだった。しかし彼らは生き延びた。防御服に身を包み、戦いに突き進んで行くターミネーター達は、部隊にかろうじてエリートの座をもたらしてきたのである。この地位は単に武勇だけからきているのではない。賞賛に値する戦力のみならず、ターミネーター達は素晴らしいチームワークを持っているのだ。戦いの名誉と、仲間のターミネーターの生命を守る名誉とは、別なのである。

スペース・ハルクをプレイするとき、あなたの指揮するターミネーターの一人ひとりが自尊心を持っていることを忘れずに。ターミネーター達の魂は一つの闘志に結びついている。彼らは武器を持つただの人間ではない。傷だらけの防御服の中で、宇宙海兵隊員達は二つのことを望んでいるのだ－敵を壊滅させることと、絶えず付きまとう脅威から同胞たちを救出することを。

# 必須情報

このゲームには、これまで他のゲームでは見られなかった、かなり変わった特徴がたくさんあります。以下の事項で、あなたの指揮するキャラクターと彼らの背景をすべて説明します。

## スペース・ハルク

ハルクはかつて宇宙船であった。宇宙空間の冷気と屑に傷つけられ、無限とも思える長時間のワープ飛行によって歪んだ金属と岩と氷が混じり合ってできた、巨大なモノリスの様なものである。

ハルクはジェネスティーラー達の巣窟となっている。スペース・ハルクはジェネスティーラーの集団を乗せ、どこかの惑星の引力により引き寄せられるのを待っている。

スペース・ハルクが発見されることはすなわち、ジェネスティーラー達との戦闘開始を意味している。

## ターミネーター

ターミネーターとは宇宙海兵隊員のことである。生体工学を応用して生み出された、極めて有能な戦士達である彼らの活動が、平和を引き裂こうとするあらゆる脅威から帝国を守っている。ターミネーター達にとってジェネスティーラーは最大の宿敵である。多くの分隊がスペース・ハルクの洞窟のような内部を調査するために犠牲となっていった。

選りすぐりのターミネーター達に帝国からジェネスティーラーを抹殺する命令が下された。彼らのアーマーはジェネスティーラーのかぎ爪と牙から命を守ることができる。脇に抱えられたストーム・ボルターはジェネスティーラーをぶち抜き、ライトニング・クローは接近戦に効果を発揮した。

## ジェネスティーラー

ジェネスティーラー。やつらのことを考えるだけで、未知の恐怖と、この名前をもたらすに至った恐ろしい過程を連想させられる。

彼らのかぎ爪は鋼を楽々と引き裂くことができ、その頑丈な皮膚は強力な弾丸をも防ぐことができる。やつらは何らかの力によって、攻撃者の防御の弱点を見破り何度も攻撃をしかけてくる。戦闘においてやつらは無敵だった－今までは。

## ゲームの中でのあなたの役割

このゲームで、あなたは宇宙海兵隊ダーク・エンジェルの帝国大尉の役割を演じます。旋回している宇宙海兵隊軍艦からターミネーター分隊の動きを眺め、指揮します。制御室の中で、各ターミネーターの防御服に取り付けられたカメラを通して行動を眺めます。あなたの部下がリアル・タイムで脅威に直面した時はビュー画面を見ます。情勢を見極めてから、プランニング画面とフリーズ・タイムオプションを使って計画を立て、分隊に命令を伝えます。ターミネーターの誰かにリアル・タイム中に直接命令を出すこともできます。

これによって、あなたは事実上、自分がターミネーターであるかのように、そのターミネーターの移動と攻撃ができます。

詳細については、「プランニング画面」、「ターミネーター・ビュー画面」、「命令を出す」を参照してください。

## 警戒モード

複数のターミネーター達の指揮を助けるために警戒モードがあります。警戒モードとは、「周囲の脅威に警戒しながら移動する」ことを意味します。

ターミネーター達は警戒しながら移動します。前方に敵の気配を察知すると、彼らは立ち止まって敵が姿を現すのを待ち、姿を現したと同時に攻撃を開始し、敵が倒れるまで攻撃を続けます。敵が倒れるとまた移動を開始します。仮に警戒無しでターミネーター達が同様に移動しようとすれば、暗闇に紛れたジェネスティーラー達の餌食になってしまうでしょう。

警戒モードは移動時のデフォルト・モードです。これは、あなたがそれ以外の命令を出さない限り、あなたの出すどの命令も警戒モードの中にあることを意味します。警戒モードにいるターミネーターは視界に入る脅威にしか反応しません。

詳細に関しては、「命令を出す」、「プランニング画面」、「ターミネーター・ビュー画面」を参照してください。

## フリーズ・タイム

スペース・ハルクでは、あなたはボタンを押して、リアル・タイムとフリーズ・タイムの間を移動できます。フリーズ・タイムは作戦を考えるために全てを停止します。フリーズ・タイムに切り替えたら、プランニング画面へ行って、マップをざっと見回し、問題となりそうな区域を確認し、命令を出して対応します。フリーズ・タイムは休止ではありません。どのミッションでも最初に限られた量が与えられています。フリーズ・タイムに入るとすぐ、その量は減りはじめます。リアル・タイムに切り替えると、あなたのフリーズ・タイムの量は徐々に増えていきます。手持ちの量は、フリーズ・タイム割り当てバーに表示されます。

詳細については、「命令を出す」、「プランニング画面」、「ターミネーター・ビュー画面」を参照してください。

# 即時スタート

ここでは基礎訓練の最初のミッションを開始から終了まで説明します。ここで、ターミネーターの移動と発射の基本を説明します。より詳しい説明は「命令を出す」と「ゲーム戦略」を読んでください。

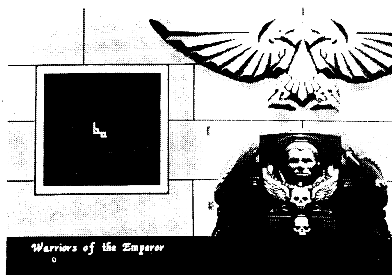
1．このマニュアルの最初の部分に書かれている指示に従ってスペース・ハルクをロードします。ミッション選択画面が現れたら、「ＭＩＳＳＩＯＮ　ＴＲＡＩＮ　ＩＮＧ」を<u>左クリック</u>します。

注意：ミッション選択時は<u>右クリック</u>で前画面に戻ることができます。

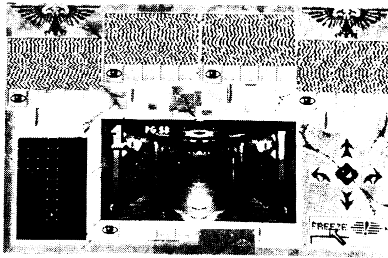



2．今度は「ＳＴＡＲＴ　ＢＡＳＩＣ　ＴＵＴＯＲＩＡＬ」を<u>左クリック</u>します。これによって概況説明の段階に入ります。

3．帝国指令官があなたに、基本的背景を説明します。全文の説明が終わったら、<u>左クリック</u>して、ミッション概況説明に移ります。画面の左側に表示されているハルクのマップを使って、指令官が分隊の最初の配備地点、目標地点、集合区域をひと通り説明します。<u>左クリック</u>すると概況説明は終わります。これであなたの分隊はスペース・ハルクに運ばれます。




4．ビュー画面の一つだけが作動しています。ターミネーター１（ディスプレーの左側上部の番号に注意）から見た光景が画面に映し出されます。ターミネーター番号の横の文字は、そのターミネーターがどんな武器を持っているかを示しています。このミッションのターミネーターはストーム・ボルター（ＳＢ）とパワー・グローブ（ＰＧ）を装備しています。略語一覧表に関しては、「武器の説明」を参照してください。



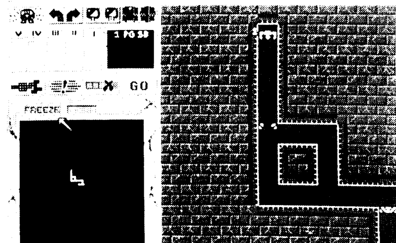

ゲームをフリーズ・タイムからリアル・タイムに移行するときは、フリーズ・タイムのオン／オフ・ボタンを左クリックします。ゲームがリアル・タイムに切り替わると同時に、すべてが通常速度で進行します。
例：フリーズ・タイムを使って「凍結された」ジェネスティーラーは、リアル・タイムに入ると、あなたに向かって通路を疾走してきます。

5．マウスやカーソルキーを使ってターミネーターを指揮します。ビュー画面の端にマウス・ポインターを移動すると、方向矢印に変わります－その方向に移動する時は左クリックします。マウス・コントロールを使ってターミネーターをドアに向かって通路を移動させます。移動しながらスキャナーを観察すると、あなたの動きに合わせて、スキャナーもハルクをあちこち移動します。

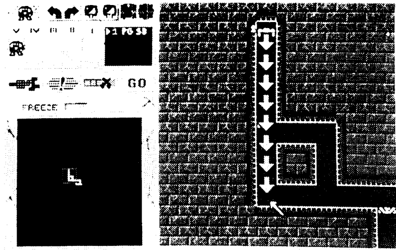
6．［UP］カーソルを１回押して、ドアを開けます。コントロールの感覚をつかむために方向転換と後ずさりの方法を練習します。あなたが移動すると、画面左側のスキャナーも移動することに注意してください。

7．マウス・ポインターをビュー画面の中央に移動します。矢印が十字線に変わります。左クリックして、ストーム・ボルターを通路に沿って発射し、壁にぶつけて爆破させます。
ターミーネーターを元のスタート位置にもどします。フリーズ・タイムボタンを左クリックします。

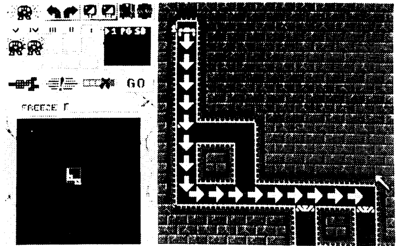
8．プランニング画面に切り替える時は、スキャナーを右クリックします。



移動アイコンを左クリックして、あなたのいる通路の端で再度左クリックします。プログラムが最短経路を決定して、赤矢印があなたの移動経路を示します。




2つのドアが並んだ通路の端を左クリックします。今度はプランニング画面がスタート地点から一番遠いドアまでの経路を表示するはずです。




最後にマップの右側下部の灰色マスの中を左クリックします。これは概況説明で指揮官が触れた救出エリアです。

9．ビュー画面に戻るときはマップを右クリックします。フリーズ・タイムボタンを左クリックして、リアル・タイムプレイに入ると、ターミネーターはあなたが指示した経路をたどっていくはずです。

10．ターミネーターが救出エリアに入ると、訓練は終了し、あなたはミッション報告を受けます。

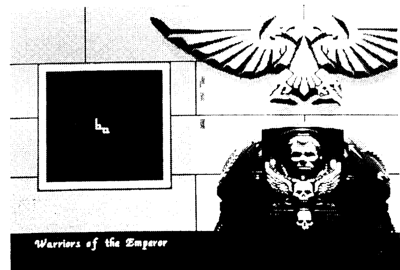
# ミッションの準備

## ミッション概況説明

どのミッションでも、あなたは最初に帝国指令官から基本的背景を聞きます。

情報の次の行に進むときは左クリックします。全文を飛ばしてミッション概況説明に進むときは右クリックします。

ミッション概況説明で、あなたはスタート地点、ジェネスティーラーの入口区域、全ターゲット区域の情報を与えられます。

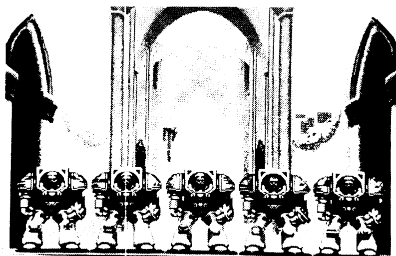



次の行に進むときは左クリックし、全文を飛ばすときは右クリックします。

## 分隊を選ぶ

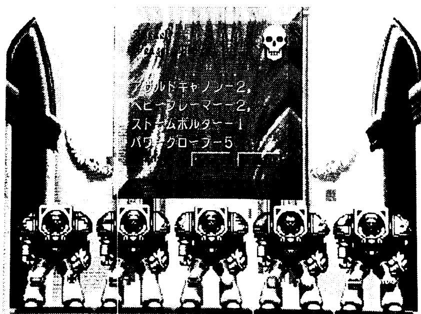
訓練、またはスペース・ハルク・ミッションのひとつをプレイすることに決めると、あなたの分隊は自動的に武装されて、出発の支度をします。

ミッションによって、分隊と武器を選ぶ栄誉があなたに与えられることもあります。



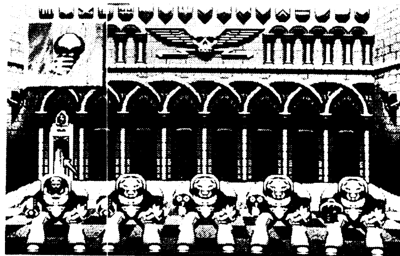
５人のターミネーター軍曹はそれぞれ異なるミッション遂行能力を備えた分隊を率いています。とはいえ、あなたはある分隊を選んで、その分隊の装備を変更することができます。軍曹と彼の分隊を一回使うと、彼らは経験を積んで、射撃と接近戦能力を高めます。経験値は頭蓋骨の下の羽飾りによって示され、羽飾りが多ければ多いほど、経験が豊富であることを示しています。

軍曹を失う－ミッションを遂行中に分隊が殺されると、その分隊の軍曹は残りの作戦には選べません。




軍曹の上で左クリックすると、彼の分隊情報が表示されます。画面に現れる囲みに、軍曹の名前、その分隊の経験度、その分隊に最も適したミッションの種類が書かれています。Ｓｅｌｅｃｔ（選択）、またはＤｉｓｍｉｓｓ（非選択）を左クリックします。

## 分隊を武装させる



ミッションにふさわしい武器を選択します。曲がりくねった通路で構成されたハルクなら、アサルト・キャノンよりはライトニング・クローのほうがより実戦に役立ちます。反対に、見通しのきく通路で構成された大きなハルクなら、サンダー・ハンマーやストーム・シールドを装備した分隊より、アサルト・キャノンを装備した分隊のほうがはるかに役に立ちます。

兵器庫の壁のアーチに技術指導者たちがいます。それぞれの指導者がターミネーターに別々の武器を与えます。

アーチの上を左クリックすると、技術指導者が現れ、入手できる武器が表示されます。その武器を与えたいターミネーターを左クリックします。その武器が要らないときは、別のアーチの上を左クリックしてください。

２分隊ミッションでは、左壁の上にマウス矢印を移動して「ＳＷＡＰ　ＳＱＵＡＤ（分隊切り替え」パネルを持ち出しますーここで左クリックして二番目の分隊に切り替えます。

兵器庫を出てミッションを開始するとき：　マウスカーソルを右壁の上に移動して「ＥＸＩＴ（出口）」パネルを持ち出しますー左クリックして武器の選択を終了し、ミッションを開始します。

入手可能な武器に関する情報については、『武器説明』を参照してください。

### 画面間移動

ゲーム開始時のミッション選択画面の時は、次の画面に進むときは左クリックを、前の画面にもどるときは右クリックします。

### ミッションを断念する

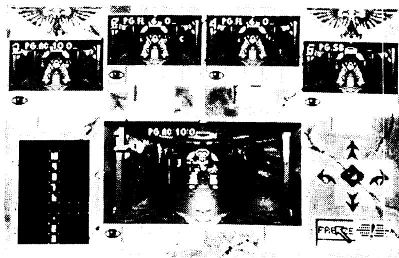
ミッションを断念するときは、Ｔを押します。デスウィング・ミッションを断念すると、その軍曹が殺されて終わりー獲得した経験値はすべて失われます。

ＲＥＳＥＴ　ＣＡＭＰＡＩＧＮ、またはＣＯＮＴＩＮＵＥ　ＣＡＭＰＡＩＧＮのどちらかを左クリックして、デスウィング作戦をリセット、または継続します。作戦をリセットする決心がついたらＲＥＳＥＴ　ＣＡＭＰＡＩＧＮを左クリックします。確認を求めてくるので、ＹＥＳを左クリックするとデスウィング作戦がリセットされ、前の画面に戻ります。ＮＯを左クリックするとリセットされずに前の画面に戻ります。始めてデスウィング作戦を選択した時および作戦のリセット後は、ＣＯＮＴＩＮＵＥ　ＣＡＭＰＡＩＧＮを左クリックすると、デスウィング作戦を最初のミッションから開始します。

## ゲームの一時休止

ミッションのプレイ中にＰを押すと、ゲームが一時休止されて、一時休止画面が現れます。ゲームに戻る時は、キーボードのどれかのキーを押します。

# ターミネーター・ビュー画面



この画面は、ターミネーターの視界が映しだされます。あなたはジェネスティーラーに攻撃したり、ターミネーター分隊をあちこち移動したりして、戦闘のすべてを見ることができます。プランニング画面の平穏な背景とは大違いです。

## ビュー・モニター

各ターミネーターの視界が映しだされます。その分隊にいるターミネーターにはそれぞれ、スキャナー上の番号とプランニング画面のターミネーター名簿に一致する番号が付いています。ターミネーター番号の右側の白文字（ＳＢ、ＰＧなど）は、ターミネーターが現在装備している武器の略語です。

略語一覧表については、『武器の説明』を参照してください。

ターミネーターが数に限りのある弾薬を使う武器（フレーマーのような）を持っている場合、その武器の略字の横に、残りの弾薬数と再装填用弾薬数の２つの数字が表示されます。もしターミネーターが、再装填用の弾薬がなくて、弾薬をぎっしり詰めたフレーマーを持っているときは、画面の番号は６と０になります。小さいビューのどこかを左クリックすると、ターミネーターの武器が発射されます－ただし、下半身の位置で一直線にしか飛びません。もっと正確に狙いを定めたいときは、主ターミネーター・モニターを使います。

スキャナーを右クリックすると、プランニング画面が現れます。

### 命令表示器

どのビュー・モニターの下にも５つの囲みがあります。プランニング画面を使って移動計画を立てていると、５つの囲みに関連コマンド・アイコンが現れます。このシステムは、主ターミネーターを使っているとき役立ってきます。他のターミネーターが何をしているかがひと目でわかります。

タイマー

ミッションによっては、時間制限があるものもあります。主ターミネーター・モニターの下にタイマーが現れます。



## 主ターミネーター・モニター

主ターミネーターとは、あなたの直接指揮下にあるターミネーターのことです－あなたはそのターミネーターを使って移動し、発射し、アイテムを拾い上げることができます。他のターミネーターを主ターミネーターを選ぶときは、小さいほうのビュー・モニターのどれかを右クリック、または該当するファンクションキー（ターミネーター３ならＦ３を押す）を押します。

### 主ターミネーターを用いての移動と発射

主ターミネーターを移動させるときは、カーソルキーを使うか、画面右側の上下左右矢印を左クリックします。または、主ターミネーター・モニターの外側の端にマウスを移動し（カーソルが方向矢印に変わります）、左クリックしてその方向へ移動することもできます。

ターミネーターの武器を発射するときは、カーソルを主ターミネーター・モニターの中に移動して（カーソルが十字線に変わります）、発射したい区域またはターゲットを左クリックします。あるいは、方向矢印の中央にあるボタンを左クリックすることでも発射できます。左右のマウスボタンを同時に押すか、場合によっては左ボタンを押したままにすると、武器の特殊効果が使えます。

武器効果の詳細については、「武器の説明」を参照してください。

### ドアの開け閉め

ドアの前にいるときにドアの開け閉めをするときは、ドアの枠のどちら側かを右クリック、または上矢印を押します。錠が掛かっていたり開かないドアは、適切な武器を使って破壊して開ける必要があります。

**注意：**警戒モードで移動しているターミネーターは、閉じられたドアを脅威と見なします。彼はそこに立ち止まって、そのドアを破壊して開けるまで発射します。

### 物を拾い上げる

分隊メンバーの中で、パワー・グローブを装備したターミネーターだけが物を拾い上げることができます。アイテムや武器を拾い上げるときは、その隣のマスに移動させます。その物に顔を向けさせて、右クリックします。そのアイテムが主ターミネーター画面の下の大きな囲みの中に表示されます。反対に、持っているアイテムを捨てるときは、

右クリックします。
注意：物は接近戦の時に落としてしまうことがあります。

### フリーズ・タイム

このボタンを押すと、ゲームはリアル・タイムとフリーズ・タイムのどちらかに切り替わります。




### フリーズ・タイム割り当て

フリーズ・タイム割り当てバーが、この貴重な計画時間があなたにどれだけ残っているかを示してくれます。この時間を使い切ると、あなたは「しまった！」と叫ぶ間もなくリアル・タイムにもどされてしまいます。あなたがリアル・タイムに入るとフリーズ・タイム割り当てが増えはじめるので、プランニング画面にもどったときは、次の命令を出すためのフリーズ・タイムはたっぷりあるはずです。

## 分隊を切り替える

２分隊のターミネーターを使ってシナリオをプレイする場合、このボタンを左クリックして、分隊間の切り替えを行います。現在表示されていない分隊が何らかの行動をしていると、このボタンがぴかっと光ります。



## スキャナー

主ターミネーターの周囲の一定の区域を見ることができます。現行のターミネーターは緑色のブリップで描かれ、ジェネスティーラーは赤いブリップで描かれます。あなたの分隊にいる他のターミネーターはそれぞれの番号で現れます（ビュー・モニターの赤い数字と同じ番号)。

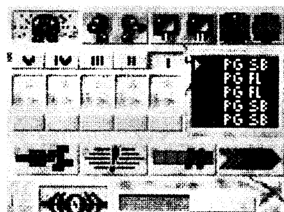
ターミネーターの番号を左クリックして、彼を主ターミネーターにします。

スキャナーを左クリックすると、主ターミネーターの武器をその区域へ発射させますが、これは遠距離のターゲットに向けてフレーマーを発射するとき特に役に立ちます。



# プランニング画面

## コマンド・アイコン



コマンド・アイコンを使って、ターミネーター達の行動を組み立てることができます。命令と移動に関する詳細については、「命令を出す」を参照してください。

移動 ー 移動のデフォルト・モードには警戒モードになっています。このアイコンを左クリックして、警戒なしの移動を選択します。警戒をふたたび選択するときは、このアイコンを右クリックします。



方向転換 ー このアイコンを左クリックすると、９０度左に方向転換します。９０度右に方向転換するときは、このアイコンを右クリックします。



発射武器 ー このアイコンを左クリックして武器１の発射を選択します。武器２を選ぶときは、このアイコンを右クリックします。



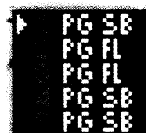
ドアの開け閉め ー このアイコンを左クリックして、指定したドアを開けます。指定したドアを閉めるときは、このアイコンを右クリックします。



発射数 ー 発射武器コマンドと一緒に使われます。武器を選んだら、区域に何発撃ちたいかを選択します。



分隊リスト ー このリストに載っている番号は、あなたの分隊にいるターミネーターと一致しています。各番号の横の文字は、そのターミネーターが持っている武器を示しています。




これらの武器の略字と詳細については、「武器の説明」を参照してください。

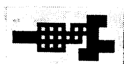
分隊リストは命令を出すとき役に立ちます。リストの番号を左クリック、または適切なファンクションキー（例：ターミネーター３の時はＦ３）を押して、ターミネーターを選びます。

分隊リストを右クリックすれば、プランニング・マップをターミネーターの位置に移動させなくてもそのターミネーターを選択できます。

**命令フェーズ** － 5フェーズ。選択したターミネーターに実行するよう命じたすべての命令に対してアイコンが表示されます。表示されているアイコンは上述のコマンド・アイコンのうちのひとつです。



**射程距離** － 主ターミネーターの武器の射程距離を知る必要がある時に、このアイコンを<u>左クリック</u>します。発射可能なすべてのマスが赤いマスになります。



**分隊を切り替える** － 2分隊のターミネーターでプレイしている場合、このボタンを左クリックして分隊間の切り替えを行います。別の分隊が危険な状態にあるときは、そのボタンがピカッと光ります。



**前の命令をキャンセルする** － このボタンを左クリックすると、すぐ前に出した命令を取り消します。



**GO　コマンド** － リアル・タイム中に行動を指示したら、このアイコンを左クリックして、ターミネーターを移動させます。

フリーズ・タイム中は、移動計画を終了するために、このアイコンをクリックします。




**フリーズ・タイム／リアル・タイム** － このアイコンをクリックしてフリーズ・タイムとリアル・タイムの切り替えを行います。





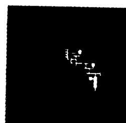

**フリーズ・タイム割り当て** － フリーズ・タイム割り当てバーが、貴重な計画時間があとどれだけ残っているかを教えてくれます。

詳細については、「必須情報」の「フリーズ・タイム」を参照してください。

## <u>戦略マップ</u>

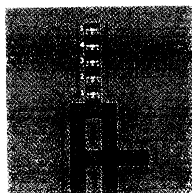
このマップはハルク全体を見せてくれるので、計画を立てるときに役に立ちます。

ターミネーターと、ジェネスティーラーの位置が表示されています。ミッションによっては、ハルクが正確に表示できない場合もあります。ハルクの完全なレイアウトは戦略マップやプランニング・マップに最初から表示されないこともあります。ターミネーターが通路を探索していくに従って、ハルクのさらに多くの部分がマップに見えてきます。



## プランニング・マップ

ここは、あなたがターミネーターにあらゆる指示出すところです。



あなたのターミネーターは番号付きでハルクのプランニング・マップに描写されます。

ドア、テレポート・エリア、燃やすターゲットエリア、ジェネスティーラー、もしくはブリップなどが表示されます。

マップをスクロールするときは、マップの周囲のふちを左クリックするか、カーソルキーを使います。また、特定の区域を見たいときは、戦略マップでその区域を左クリックします。

ビュー画面に戻るときは、マップを右クリックします。

左のマウスボタンを押しながら、囲みをドラッグすることによって、ハルクの内部の特定区域を見ることもできます。

## ブリップ 

各マップは、実際にはハルクを外部からの走査したものです。そのため、正確ではなく、ジェネスティーラーが探知された場所にブリップによる表示をします。ブリップとは、探知された生命体のレーダー像のことです。

ひとつのブリップに１～６匹のジェネスティーラーが隠れていることがあります。ブリップには用心して近づくべきです。ブリップに近づいて初めて、その正体が明らかにされるのですから。

# 命令を出す

スペース・ハルクを攻略するためには、プランニング画面での命令が重要です。

ターミネーターが複数いるため、全ターミネーターを、リアル・タイム中に、ビュー・モニターを使って思いどおりに動かすのはほとんど不可能です。

プランニング画面で、あなたは分隊に移動命令を割り当てることができます。

命令はふつう以下のプロセスに従います：

### ターミネーターを選ぶ－コマンドを選ぶ－目的地を選ぶ

### ターミネーターを動かす

ターミネーターを選ぶときは、プランニング・マップのターミネーターアイコン、または分隊リストの行を左クリックします。あるいは、キーボードの相当するファンクションキーを押してもかまいません。たとえば、ターミネーター３はＦ３を押して選択します。

選択されたターミネーターは点滅します。

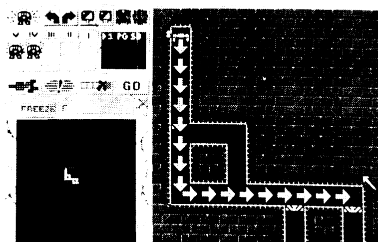
デフォルト移動は警戒モードです。警戒なしの移動を選択したいときは、移動アイコンを左クリックします。

一度も移動されたことのないターミネーターは警戒モードに入っていないことに注意してください。さらに、警戒モード中は、壁と向き合っているターミネーターは、壁ではない方向に向きを変えます。

今度は、ターミネーターを移動したいマスを左クリックします。赤矢印の線が現れて、主ターミネーターの位置からあなたの選んだ目的地までの最短経路を描きます。

**注意：**目的地を選ぶとき、選択したいマスに他のターミネーターがいるかもしれません。マウスでクリックするとそのターミネーターが選ばれてしまうようなら、ＴＡＢキーを使います。

あるいは、ターミネーターを進ませたい経路に沿って左クリックすると、望みどおりの経路を示すことができます。これを行う場合、進みたいすべての通路部分の端で左クリックします。




**注意：**この方法を使うと、マウスをクリックするたびに５つの命令フェーズのひとつを使ってしまうことに注意してください。

移動の指示が終わったら、「Ｇｏ」コマンド・アイコンを左クリックして、移動を終了し、別のターミネーターを選んだり、リアル・タイムに切り替えることができます。

## 複数のターミネーターに命令を出す

複数のターミネーターに同じ命令を実行させたいときがあります。

まずターミネーターを一人選びます。そのターミネーターが移動したいグループの先頭に必ずいるようにします。

シフトキーを押しながら、分隊リストの別のターミネーター番号をクリック、またはキーボードのＦ１～Ｆ１０キーを押します（ターミネーター３なら、Ｆ３を押します）。

分隊リストの、あなたの選んだターミネーターの横に矢印が現れます。

コマンド・アイコンを使って命令を出します。選ばれたターミネーター全員がその経路に従います。

分隊のターミネーター全員に同じ移動をするよう命令できます。

## 方向転換

曲がり角のある経路を選ぶと、自動的に方向転換するので、必ずしもコマンドに方向転換を入れる必要はありません。

方向転換コマンドは、ジェネスティーラーと対戦する必要のあるとき、あるいは、ビュー画面でターミネーターを方向転換できないときに使います。

あなたが変えたい方向に、方向転換アイコンを左クリック、または右クリックすると、コマンドが命令フェーズに追加されます。



## 武器を使う

ターミネーターはふつう武器を2つ持っています。ストーム・ボルターのような長射程武器と、パワー・グローブのような接近戦用武器です。

接近戦用武器は、ターミネーターの目の前のジェネスティーラーとの戦闘時に使われます。あなたは戦闘時にターミネーターの武器を選択することはできません。接近戦になると、自動的に接近戦用武器を使います。

あなたはプランニング画面で長射程武器を特定マスに向けて発射させることができます。どのマスをターゲットにできるか知りたいときは、プランニング画面で射程距離アイコンを使用します。

武器1を発射するときは、武器発射アイコンを左クリックします。それからプランニング・マップで、その武器を使いたい区域を左クリックします（その区域に照準を合わせます）。十字線記号がマップに現れ、指令フェーズに武器発射アイコンが現れます。

武器2には特殊効果を持つ武器もあります。特殊攻撃するときは、武器発射アイコンを右クリックします。

武器の特殊効果に関する詳細については、「武器説明」を参照してください。

## ドアの開け閉め

ドアを通り抜ける経路を選択すると、プログラムが自動的にドアを開けます。

ドアを指示して開閉する場合は、開けるときは、開閉アイコンを左クリックしてから、ドアを左クリックします。

閉めるときは、開閉アイコンを右クリックしてから、ドアを左クリックします。

警戒モードで移動しているターミネーターは閉まっているドアを脅威と見なすことを忘れないでください。彼らは移動を停止して、ドアが壊れるまで発射し続けます。

**注意：**テレポート装置を作動させるためには、ドアは閉まっていなければなりません。ドアの枠を右クリックして、そのドアを閉めます。

キーボードを使って入力できる命令リストに関しては、「キーボード・コマンド」を参照してください。

# ゲーム戦略

**教訓　1　－　ジェネスティーラーはターミネーターより速く移動します。**

ターゲットを破壊できる確信が持てるまでじっと隠れていること。分隊に命令を出す前に、周囲を見渡します。目的地点の近く、または隣接した部屋にブリップがあれば、ジェネスティーラーがあなたのすぐそばにいる可能性があり、気がついたときはすでに手遅れです。

**教訓　2　－　ジェネスティーラーは馬鹿ではありません。**

ジェネスティーラーは、あなたが送り出した単独で行動しているターミネーターを見つけ出す習性を備えています。ミッションを先に進める前にジェネスティーラーの入口をすべて封鎖するのが最良の手だてです。そうすることによって、ジェネスティーラーが獲物を捜しに出るのを防ぐことが出来ます。

**教訓　3　－　ぐずぐずしないこと。**

一カ所にあまり長くとどまっているとジェネスティーラーが集結して来ます。

**教訓　4　－　警戒モードに頼らないこと。**

ターミネーター全員を警戒モードで、ジェネスティーラーの到着を待たせておいても、成功は保証されません。

**教訓　5　－　お互いに援護しあうこと。**

ふつうジェネスティーラーはあなたの分隊より数が多いので、常に分隊を集めておくのがベストです。そして、お互いに援護します。ジェネスティーラーは、ボルター砲弾が通路に発射されると、砲弾の届かない場所に隠れてしまうだけの賢さを持っています－この習性をうまく利用します。

**教訓　6　－　あなたの守るべきものを守ること。**

ミッション目標の多くは、あなたがその任務を完了するための特殊武器を持っているかどうかにかかっています。このようなミッションでは、重要な武器やアイテムを持ち歩いているターミネーターを守ることが絶対に必要です。

教訓 7 ― まず、行動を起こすこと、そこから名案はうまれる。

# 武器の説明

## 武器の略語

| | |
|---|---|
| パワー・グローブ | PG |
| アサルト・キャノン | AC |
| ストーム・ボルター | SB |
| ヘビー・フレーマー | FL |
| ライトニング・クロー | LC |
| サンダー・ハンマー | TH |
| ストーム・シールド | SS |
| パワー・ソード | PS |
| チェーン・フィスト | CF |

## 接近戦用武器

### ライトニング・クロー



ライトニング・クローは純粋に破壊のみを念頭において作られた刃の付いたグローブです。船内に搭載されたジェネレーターから発せられるパワーで満ちたライトニング・クローは、きわめて強靭なジェネスティーラーでも手早く片付けることができます。クローのメカニズムが両手をほとんど覆ってしまうため、ライトニング・クローを持ち歩いているターミネーターは第2の武器は持っていません。

### パワー・グローブ



パワー・グローブの外部シールドに隠された複雑な水圧装置によって、どんな頑丈なドアでも突破できます。―当然、ジェネスティーラーとの戦闘時にも使用します。

### チェーン・フィスト



ドアや隔壁を切り裂くのに使われると同時に、チェーン・フィストはジェネスティーラーに対しても優れた攻撃力を発揮します。パワー・グローブの腕の部分にヘビー・チェーン・ソードがはめ込まれています。チェーンを動かすエネルギーはグローブ内部のパワー・フィールドからもたらされ、きわめて強大なので、そのチェーンは隔壁を切り裂くのに使用されます。

重くて振り回せないとはいえ、チェーン・フィストは接近戦の時にも使用できます。

### サンダー・ハンマーとストーム・シールド



これは、頑丈な物体を破壊するほどの強力なエネルギー波を生み出す能力を持つ巨大な戦闘ハンマーです。

パワー・ジェネレーターを内蔵したサンダー・ハンマーは、ターミネーターのコマンドにおいては自爆装置ともなりえます。ジェネレーター部にエネルギーが流入して爆発し、近隣の区域にあるすべて－ターミネーターも含めて－を粉々にしてしまいます。

サンダー・ハンマーを装備したターミネーターは、常に武器２としてストーム・シールドを持っています。

左右のマウスボタンを同時にクリックすると、サンダー・ハンマーのジェネレーターが爆発して、周囲の区域におびただしい被害を引き起こします。この効果を使うと、その武器を持っているターミネーターや射程内にいる他の全員を殺してしまいます。

ストーム・シールドは左手で支えられ、ターミネーター・アーマーの内部のジェネレーターからその防御エネルギーを引き出します。十字架のような形をしたストーム・シールドが、エネルギーにより真っ赤になり、金属の表面をおおいます。

そのシールドには攻撃能力はまったくないものの、このような武器を装備したターミネーターはジェネスティーラーの攻撃を切り抜けて生き延びる可能性がかなりあります。

### パワー・ソード



パワー・ソードはきわめて効果的な接近戦用の武器です。刃をおおっているエネルギー・フィールドが、どんなアーマーをも切り裂きます。その剣はジェネスティーラーのキチン質の皮膚をめった切りにするほどです。

## 長射程武器

### ストーム・ボルター



ターミネーターの主力兵器はストーム・ボルターです。その武器から発射されるボルター砲弾は、ターゲットに当たると爆発する大型ロケット砲弾です。ストーム・ボルターの弾薬数には限界がありません。しかしながら、戦闘中に弾詰まりを起こすことがあります。

## アサルト・キャノン



アサルト・キャノンは一度に５０発の弾を発射する多銃身銃です。その強力な攻撃力のため、アサルト・キャノンはジェネスティーラーの攻撃をかわすのに非常に貴重な武器です。めったに的を当て損なうことのないキャノンの能力は、長い通路で最もよく使われ、分隊の移動を援護し、「ジェネスティーラーのいない」貴重な時間を提供してくれます。

弾薬が唯一の制限要因で、１０発分の弾薬しか与えられません。ミッションによっては、弾薬を再装てんすることもできます。もし弾薬が切れることがあったら、弾薬のある位置の隣のマスに入って右クリックをして、装填します。

左のマウスボタンを押し続けることによって、複数の弾を一度に発射します。

## ヘビー・フレーマー

あなたの遭遇するスペース・ハルクの大半の部分はジェネスティーラーの一族が横行しています。ヘビー・フレーマーがもたらす火炎は、忌まわしいジェネスティーラーどもを絶滅させる最適な方法のひとつです。



攻撃用兵器として使われるフレーマーは、援護において非常に効力があります。これは射程距離が長いためと、的が正確に定められれば、その周辺区域の破壊が達成されるからです。破壊できる面積は部屋の大きさに基づきます。フレーマーは３×３マスの区域まで及ぶことができますが、炎が狭い通路に発射されると、その面積は減るかもしれません。

フレーマーは６発分の燃料を持っています。左右のマウスボタンを同時にクリックすると、フレーマーが爆発して、広範囲を燃やしてしまいます。この爆発効果を使うと、その武器を装備したターミネーターと射程内にいる他の者全員を殺してしまいます。

# キーボード・コマンド

| | |
|---|---|
| Ｆ１　－　Ｆ１０ | ターミネーターの選択 |
| Ｆ | フリーズ・タイムとリアル・タイムの切り替え |
| カーソルキー | マップのスクロール、または主ターミネーターのコントロール |
| Ｐ | ポーズ |
| ＳＨＩＦＴ（押しながら） | 複数のターミネーターへの命令。ＳＨＩＦＴキーを押しながらターミネーターを選ぶ。 |
| Ｔ | ミッションを中止する |
| Ｑ | ゲームを中止してＤＯＳに戻る |
| （ミッション前の画面でのみ） | |
| スペース・バー | 分隊を交換する（２分隊ミッションのみ） |

# 帝国

人類による支配は１万年も続いているが、その根底を支えているのは、ほかならぬワープ飛行の発明にあると考えられている。

驚異的な大躍進であるワープ飛行により、宇宙船は短時間で天文学的距離を飛ぶことが可能になった。人類の帝国主義におけるこの発明の重要性はどんなに大げさに言っても言いすぎではない。かつて人類の宇宙船が太陽系外の最も近い星へ飛ぶのに何世紀もかかったのに対して、同じ距離を突然ほんの数時間で飛べるようになったのである。

わずかな時間で膨大な距離を飛行する技術は、時を移さず、領土大拡張で知られる大規模な探検計画をもたらした。惑星間飛行において時間の制約から開放された人類は、一大決意のもとに広大な宇宙の探検に着手した。ほどなく人類は豊かな新世界を発見した。

大規模な惑星植民地化は、人類が手に入れた結果の一つにすぎなかった。もう一つの結果は戦争であった。人間たちは居住に適した惑星を発見すると同時に、エイリアンとも遭遇した。そのエイリアン達の多くが自らの帝国主義計画を持っていた。動かし難い必然性を伴って、人類とエイリアン帝国間に多くの戦争が勃発した。ここに銀河系闘争の原形がかたちづくられたのであった。

## テクノロジーの暗黒時代

領土大拡張は新たな富と見解、そして新たな傲慢をもたらした。移動と征服のマシンはとてつもなく複雑な知識をもたらし、また、それらから利益を得る人々の大部分にとって、そのマシンは畏敬の念を起こさせる以外の何ものでもなかった。無知と誤解により、科学は神として崇拝されるようになった。

このテクノロジーの時代は、突如出現したサイカー－－－サイオニックパワーを持つ人間－－－によって終焉を告げた。この小数の人たちが突然サイオニックパワーを持つようになった原因は未だに解明されてはいないものの、数世紀以内には、人間の住み着いた惑星のほとんどにサイカーの存在が記録されていた。当初、サイカー現象に対する一般の反応は様々であった。多くの惑星で、サイカー達は忌まわしいもの、または自然の変種として迫害された－－そして不幸にも、サイカー達は残忍で無知な者達に捕われて、近代の魔女狩りともいえる火刑に処せられたのであった。

一方、文明の進んだ惑星では、サイカーたちは保護されていた。サイカーの能力を育成し、その知識を発展させようと試みる政府さえあった。サイオニックパワーを利用しようとする一連の冒険的試みの中で、保護されたサイカーたちは、自分たちが新たに発見した技能を用いて、探求し、実験することを許されたのであった。

とどまるところのない、サイオニックパワーを利用する実験は、人間の愚劣さを証明るに至った。無知な初心者のサイカー達は、銀河系に次元外の生き物を侵入させる道を開けてしまった。混沌から生まれた恐ろしい生き物どもが、無防備なサイカー達の隙をついて銀河系に入り込んだ。まもなく、ありとあらゆる種類のモンスターが何千もの星々に出現し、意味もなく都市や文明を破壊した。さらに、敵意を持つエイリアン帝国が人類の危機を利用して猛攻撃を加え、取り損なった領土と、資源を取り戻そうと企てた。こうして闘争の時代が幕を開けたのであった。

## 闘争の時代と人類の復興

5千年以上もの間、人類は国民対国民、惑星対惑星といった戦争に苦しめられた。人間達は異次元の生物やエイリアンを相手に、また人類同士で激しく戦った。そして最後に生き残ることができたのは、サイカーたちが厳しく抑圧されていた世界だけであった。

幸運にも最大の危機に際しては、しばしば偉大なヒーローが登場するものである。この闘争の時代もこういった人物－－後に帝国の皇帝となった人物－－を生み出した。優れた外交官であるこの人物は、ばらばらになった人類の生き残りを集結させ、一つの帝国を築きあげた。そして自分に従わない人々を制圧した後、全世界からエイリアンを追放すると宣言した。また彼は、銀河系における、最も優秀で強力なサイカーであり、異次元の生物どもを元の世界に追い返した。

## 皇帝

皇帝は1万年以上経った今なお君臨している。彼は不死の人物として千年王国を統治し、人間の生活を秩序あるものとし、宇宙の大驚異から人類を守り、人類の未来のためにみずからを捧げている。皇帝の力と意志と知性だけが帝国を維持し、闘争と不和の何百年をも通じて繁栄させてきたのである。つまり、人類が存在していられるのはまさに皇帝のおかげなのである。

# スペースハルク

これまでの中で最も広大で最も進歩した人類文明の帝国は、無数の星や、無数の惑星を包括している。帝国の広大な銀河系植民地は、それぞれ近隣の植民地から何千光年間隔におかれ、宇宙戦艦でしか帝国と結ばれない宇宙の海に浮かぶ孤島である。

帝国の基盤となる宇宙戦艦は、我々の持つ「現実」空間と並んで存在するまったく別の宇宙、つまりワープ空間を使用している。２つの空間－－現実の空間とワープ空間－－は密接に連結されている。つまり我々の空間の地点ごとに、それに対応するワープ空間の地点が存在するのである。とはいえ、ワープ空間は我々の宇宙とまったく同じではない。２つの地点はワープ空間では数マイルしか離れていないが、我々の現実空間では、何万光年もの距離を隔てているのである。このことによって、相応な装備を備えた宇宙船がワープ・ゲートをくぐってワープ空間に入り、数時間飛行した後に、その船の出発地点から何百万マイルも離れた我々の空間に再び現れることが可能となるのである。

ワープ空間のおかげで、宇宙船はたった数時間で何十万光年もの距離を飛行できるのである。この交互の宇宙空間なしには帝国は存在しなかったであろうし、もし宇宙船が光速以下のスピードでしか実在の宇宙を進むことができなかったなら、このような広大な帝国を保護し治めることは到底できなかったであろう。しかし、ワープ飛行には必ず危険が伴う。ワープ空間は逆流と渦と力の旋回に満ちている。中には、跡形もなく姿を消し、何百年後か、あるいは当初の目的地から何億マイルも離れた所に現れるという宇宙船もある。

また、ワープ空間の不思議な流れの中に閉じこめられてしまい、時おり現実の宇宙に姿を現しこそすれ、結局はむなしく宇宙の無限に吸い込まれてしまう宇宙船もある。このような宇宙船は行き先も思うように定められず、何百年もワープ空間の中をさまよい続けることもある。このような宇宙船には、今でも生存している乗組員や、迷い込んだ生き物、宇宙の無限に捕われ宇宙の囚人になってしまった者などが、乗り込んでいることがよくある。このような生き物は他の船から利用できる残骸を取り出して、生存空間を増やすため、または脱出船を作るために、その残骸を自分の船に連結することがある。このような宇宙のがらくたの雑多な寄せ集めが何百年も累積されて、縦横ともに数マイルもの長さの巨大物となることがある。

人間達はこのような宇宙の廃船を「スペースハルク」と呼び、不信感を抱いている。というのも、スペースハルクは値打ちのないガラクタかもしれないし、エイリアン達の住処となるかもしれないからだ。

# ジェネスティーラー

暗闇でぎらぎら光る残忍な眼。ギュッと掴んで引き裂く４本の腕。ゾッとする歯と鉤爪。ジェネスティーラーは生物学上の極致－－利口で、恐怖感も良心の呵責も持たない冷酷な殺人マシン－－である。

すべての現存の生物体がそうであるように、ジェネスティーラーも単純な目的－－種の保存－－を持っているが、彼らが種族を繁栄させるために用いる手段は、他の生物体ではまったく類を見ないやり方である。いったい何がジェネスティーラーを、他の高度に進化した生物体とかけ離してしまったのだろう？

## 生殖

ジェネスティーラーのきわめて特殊な特徴は、生殖の方法である。ジェネスティーラーは交尾をしない。つまり、彼らには雄雌の区別がない。その代わり、ジェネスティーラーは他の種族に遺伝物質を植え付けることによって生殖を行うのである。

ジェネスティーラーは強力な眠りを誘う視線を使って、ヘビが獲物を恐怖に陥れて動けなくするのと同じやり方で犠牲者を麻痺させる。犠牲者がいったん精神的に支配されてしまうと、ジェネスティーラーは産卵管や卵の層でできた長くて柔らかい舌で犠牲者の体内に卵を産みつける。ジェネスティーラーはぞっとするようなキスまがいのやり方で舌を犠牲者の口腔に入れ、組織に穴をあけて卵を産みつける。そして卵の寄生がすむと、その犠牲者は開放される。

ジェネスティーラーの眠りを誘う視線のためか、あるいは卵からホルモンが分泌されるためか、犠牲者は卵を産みつけられたことをまったく記憶していない－－思い出せるのは、
恐ろしい悪夢の中で燃えるような眼を見たことだけである。こうして、ジェネスティーラーと犠牲者の間に卵による微妙な精神的結合が確立する。ジェネスティーラーは相手に悟られないように犠牲者の思考と行動に影響を及ぼすことができる。ジェネスティーラーはこの能力を使って犠牲者に、交尾して子供を作るという、一つの抗しがたい欲求を与えるのである。

無意識の激しい衝動に駆られ、犠牲者は自分と同じ種族と生殖を開始する。犠牲者の遺伝子は破壊されてしまい、産まれる子供は犠牲者とジェネスティーラーの雑種になる。そして、雑種は第４世代まで不妊となって、ジェネスティーラーの方法でしか子供を産まなくなる。

第１世代の雑種は純血のジェネスティーラーにきわめてよく似ている。生まれ落ちた時から－－先天的ではないにしろ－－その子供はジェネスティーラーの強力な精神感応能力を備えている。そのため両親は子供の奇怪さに気づかない。両親は幼い我が子を慈しみ育て、その子を危害から守るためにはどんなことでもする。

第１世代の雑種が成熟すると、他の者に生殖感染しようとし、感染された者が今度は第２世代の雑種を産む。こうして代を重ねていくにつれ、雑種はだんだん両親の種族に似ていき、ジェネスティーラーにはますます似なくなっていく。第４世代ぐらいになると、両親の種族とほとんど区別できなくなって、感染されていない自分の種族の人たちと同じやり方で交尾できるまでになる。したがって、彼らの子孫の何人かは雑種に、何人かは犠牲者の種族の純血メンバーに、残りは純血のジェネスティーラーになるのである。純血のジェネスティーラーの子孫は、全員、自然に団結して大きなファミリーを構成することが多く、最初のジェネスティーラーの支配下におかれるのが普通である。

## ジェネスティーラーとテクノロジー

腕があるにもかかわらず、純血のジェネスティーラーは道具を用いない－－彼らは自分たちのためには何も造らない。他の種族に侵入して精神的に支配することの出来る彼らの特殊な頭脳も、レバーや車輪、さらには槍や銃の複雑さを完全には理解できないのである。戦う時は、彼らは動物として戦い、むきだしの歯やかぎ爪を使って敵をずたずたに引き裂く。

雑種の世代はそうではない。第１世代のジェネスティーラーは彼らの先祖と同じと言っていいほどテクノロジー能力に欠けているが、後の世代のジェネスティーラーは、テクノロジーを理解しそれを用いることができる。第３、第４世代のジェネスティーラーは精巧な装置を造ってそれを操縦し、また武器を使用することもできる。だが、後代の雑種とはいえ、技術革新ができるだけの能力は持ち合わせていない。しかも彼らは両親の能力によっても制約を受ける。両親に手の指がなければ、その子にも手の指はなく、また、犠牲者の種族が一度も宇宙飛行をしたことがなければ、その子もまた宇宙飛行はできないのである。

# 惑星の征服

自分自身の宇宙船を造ってそれを操縦する段階に達していないジェネスティーラーは、巨大な宇宙の廃船を、あてどもなくさまよいながら、人間やエイリアンに「発見される」のをひたすら待っている。ジェネスティーラーはとてつもなく丈夫で、驚くほど長生きをする－－彼らは不注意な犠牲者の種族とのたった一度の出会いを辛抱強く待ちながら、ワープ空間で何百年もじっと孤独に耐えることができる。個々のジェネスティーラーはひとたび犠牲者に感染させると、今度はその犠牲者の故郷に種族集団を設立する。彼らはそこで仲間を増やし、正体を見破られないように努力をする。第４世代の種族が大人になると、彼らは商人や外交官、貿易業者、はたまた帝国の兵士としてその惑星を立ち去っていく。このようにして、彼らは新たな惑星に種族集団を広げていくのである。

# レジオン・アスタルテ

闘争の時代から２００年を経ると、地球の軍隊は銀河系のほぼ半ばまで帝国を拡大していた。この帝国の大拡張は「第一次聖戦」の名で知られている。

レジオン・アスタルテ（宇宙海兵隊）は、銀河系地図を塗り変えた第一次聖戦のにおける勝利に、多大な貢献を果たしたとされている。

聖戦が始まる直前の千年王国は、膨大な調査と開発プロジェクトを開始する必要性を予見した。そして、惑星の地下にすばらしい設備を整えた研究所が建設された。この研究所は、完成と同時に、皇帝から命令を受けたアデプタス・メカニクスに委譲された。彼は生物工学を応用して他に類をみない破壊的な戦闘部隊－－ひるむことのない強さと忠節を備えたエリート兵士団－－を開発した。この新しい戦士たちは、「軍団」の名で知られる独自の一団に組織された。

まず最初に、新兵たちは１９の培養器官を移植させられる。これらの器官によって、宇宙海兵隊隊員は、普通の人間では困難な、生命さえも脅かされるような行為を成し遂げることが可能となった。たとえば、形態７移植とはプレオムナールで知られる器官のことである。胸郭を通して手術を施されたプレオムナールは胸腔に置かれて、海兵隊の栄養系列に連結される。ひとたび設置されたその器官は、改良型消化器官として機能し、海兵隊員が口にするどんな毒物や毒素も消し去ってしまう。よって宇宙海兵隊隊員の体は、有害な物質を血液に入れることなしに、ほとんどどんな素材からでも栄養を摂取できるのである。

軍団は各器官の遺伝子種の保存を続けている。この遺伝子種がないことには軍団の未来はない。プロジェノイド腺（形態１８移植）は、この目的のためだけ存在する器官である。この器官が移植されると、ホルモンの刺激を促して他の移植器官から遺伝子素材を吸収するのである。円熟すると、プロジェノイド腺は、隊員に付与された各器官に対して１個の遺伝子種を持つようになる。円熟後はその腺はいつでも取り去ることができる。プロジェノイド腺は以後注意深く調整され、遺伝子種は保存されることになる。必要が生じると、遺伝子種は培養されて新たな特殊化された器官を形成する。このようにして周期を繰り返すのである。

宇宙海兵隊を取り巻く全ての気風は､彼らが組織されている軍団によるものである｡独自の名前、アーマー、バッジがたくさんあり、仲間の宇宙海兵隊隊員とは兄弟と認められ、軍団の名誉に対する忠誠が何をおいても重要なこととされている。全部隊が一種の宗教的熱意を持って仕事に携わっている。その軍隊の司祭は、軍団の方針にそって海兵隊を教育し、宇宙海兵隊は軍団の古来の教えに没頭すべしという考えのもとに、式典や儀式が定期的に行われている。

忠誠心は戦いで発揮され、そこで百万人のレジオン・アスタルテの戦士たち（軍団にかかわらず）が皇帝のために、皇帝に代わって戦うのである。創設以来、宇宙海兵隊隊員は多くの戦いにおいて敗北が決定的と思われる状況から帝国を救ってきた。広範囲に及ぶ帝国において、宇宙海兵隊の同胞達は人類に敵の勢力が及ばないよう押しとどめている。つまり、彼らの勇気と力が文明社会の平和を維持しているのである。

## ターミネーター

宇宙海兵隊が活動を開始してから何年かの後に、帝国軍が劣勢に追い込まれる事態が発生した。海兵隊の任務遂行能力が問われた時、ある調査が行われ、戦闘が行われる環境が宇宙海兵隊隊員の着るアーマーに何らかの問題を引き起こし、その結果、移動中の事故や死さえ招く結果が生じているという指摘がなされた。

アデプタス･メカニクスが皇帝に任命されて調査と新型アーマーの開発に着手した。そして彼は、プラズマ・リアクター・シールドや高度な腐蝕剤、スペース・ハルクの回廊内部の真空などのような、致命的状況の中で使用される新型アーマーを開発した。別名、戦術ドレッドノート型アーマーとしても知られるターミネーター外装アーマーは、宇宙船乗組員が使用する密閉環境スーツを改良したものである。アデプタス・メカニクスによって性能を高められたターミネーター・アーマーは、どのような武器から直接打撃を受けても、ほとんど無傷のままでいられる。

ほとんどすべての宇宙海兵隊軍団がターミネーター・アーマーを持っている。それらはたいてい年代を経て受け継がれているため古くなり、傷跡と、過去の戦闘を描いたバッジにおおわれている。そのスーツは古代の遺宝に与えられる敬意のようなものをもって扱われ、酷使された外観を見せてはいるが、いまも完全に機能を果たしている。そして、スーツを着用する海兵隊たちは、その防護服の汚れを落とすことは、勝利の記憶をも消し去ることだと考えている。

軍団で最も優秀な海兵隊員だけがターミネーター・アーマーを着用する恩恵を与えられている。ターミネーター・アーマーを正確に使いこなすために、その隊員の訓練は倍加されることになる。

すべてのアーマーが独立したパワー供給源と、生命維持システムを合わせ持っている。アーマーの内装には、テレポートホーマー、バイオスキャナー、エネルギースキャナー、オートセンス、サスペンサー、自動目標設定システム、伝達装置が含まれている。アーマーに携帯されている発信機は、音声だけでなく、映像も伝えるように設計されている。これはターミネーター分隊のメンバー全員が、どの仲間のターミネーター・アーマーからでも視界を眺められることを意味している。この装置は、分隊から遠く離れた、戦闘区域にいない、司令官のもとへ信号が送られるように改造することも可能である。

ターミネーター達にとって最大の脅威は、ジェネスティーラーの姿をとってやって来た。平穏な生活を脅かす広大なスペース・ハルクで活躍するターミネーター達は、帝国の人々にとって最も頼りになる人物達である。

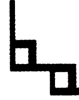
彼らは、多くの人々にとって、悪の征服者－－まさしく誠実なる善の化身－－なのである。

# 基礎訓練

５つの基礎訓練が段階をおって計画されており、スペース・ハルクでの基本行動をすべて網羅している。それぞれの基礎訓練は、君に個別の任務として命じられる。

## 訓練１

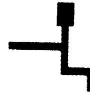
最初の訓練は、「即時開始」部分に書かれている。そこには移動の基本、命令、武器の使用についての説明が書かれている。



皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

## 訓練２

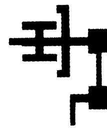
この基礎訓練では、ヘビー・フレーマーを使用する。プランニング画面を使って全ての移動命令を試し、最後に発射命令を出して赤いターゲット区域を燃やせ。



皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

## 訓練３

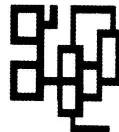
多くのスペース・ハルクには、歴史的または技術的に重要なアイテムがある。この訓練で、君はそのアイテムのありかを突き止め、安全な救出エリアに戻らなければならない。時としてアイテムはスペース・ハルクのかなり厳重に警備された場所にあるかもしれないので、あらゆる場所を捜すことが大切である。



皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

## 訓練４

訓練４では、初めてエイリアンとの接触がある。ターミネーターを誘導し、スペース・ハルクの中のテレポーターへ移動させる。ジェネスティーラーが君を狙っているので、

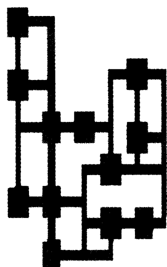


プランニング画面を使って、隠れた敵を発見し、戦略を立てろ。ジェネスティーラーを発見したら、ビュースクリーンに切り替え攻撃しろ。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

**訓練５**

この訓練では、君は２名のターミネーターを指揮する。スペース・ハルクはジェネスティーラーの移動に有利な通路になっている。お互いを援護できる区域にターミネーターを移動させるようにする。多数のジェネスティーラーを倒すことを目的とするミッションにおいて、最も効果的な戦略は、敵がやってくるのを安全な区域で待ち伏せすることである。



皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。

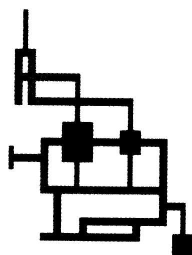
# 高等訓練

高等訓練は、基礎訓練に含まれる５つの基本行動をかなり進展させたものである。すべての高等訓練には最低１分隊のターミネーターで行われる。君は戦略を立て、頻繁に命令を出さなければならない－－ジェネスティーラーとの接触を避ける以外に方法がない場合もあるだろう。

ターミネーターに対するあらゆるコマンドを考え出すこと。

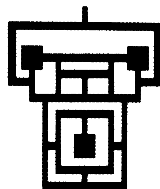
**訓練１**

これは、スキャナーがスペース・ハルクを正確に表示できない最初のケースである。プランニング・マップがターミネーターの周囲の通路を表示してくれる。ハルクを歩き回るにつれて、徐々に広いエリアが表示される。君はジェネスティーラーの僅かな気配にも気を配りながら、アイテムを捜さなければならない。プランニング画面を使って、ターミネーターを少しづつ移動させること－－スキャナーの有効範囲が限られた場所では、ターミネーターを一度に遠くまで移動させるのは、非常に危険である。



皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した３名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

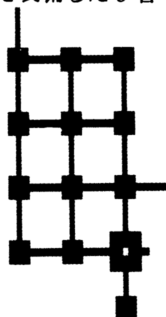
## 訓練２



君の分隊は敵の罠に落ちた。襲撃しようとしているジェネスティーラーどもが君の分隊の居場所に気付いている。救出区域に確実に到達するためには、正確な命令を出し、各ターミネーターの動きを絶えず監視する必要がある。できるだけ頻繁に移動させること。一ヶ所に留まっているのは危険だ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

## 訓練３



君の分隊のヘビー・フレーマーを使って、ハルクの下部にある遺伝子貯蔵所を破壊する。このスペース・ハルクには多数のジェネスティーラーがいる。やつらの動きは、ターミネーターにしか開閉できない頑丈な扉によって制限されている。この扉をうまく利用せよ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。アサルト・キャノンとパワー・グローブを装備した１名のターミネーター。

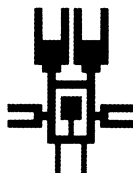
## 訓練４



君の分隊は防御拠点を占拠している。ジェネスティーラーがこの区域を突破したら、激戦は避けられない。分隊は防御区域を保持しながら、３０体のジェネスティーラーを倒さなければならない。各ターミネーターからの映像を注意深く監視せよ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

## 訓練５

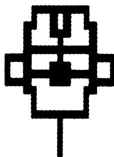


このミッションでは君に２分隊の指揮権を与える。一方の分隊で、中央コンピューター室への進路を切り開く、もう一方の分隊はそれを援護せよ。ハルクの内部は狭い曲がりくねった通路で構成されている。臨機応変に行動できるよう、隊員達の距離を十分に取り、慎重に移動することが重要である。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のター

ミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。ライトニング・クローを装備した２名のターミネーター。

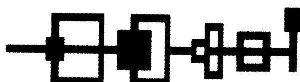
## 訓練６



君の分隊は、ハルクの地下に閉じ込められている。船体を覆っている厚いシールドが、君の送る救援信号を妨げている。最低３０体のジェネスティーラーを倒すこと。安全区域へ移動して、敵の群れがやってくるのを待て。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

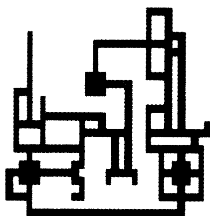
## 訓練７



このミッションを遂行するためには戦略を立てる必要があるだろう。君の分隊はハルクの上方区域の一室を燃やさなければならない。弾薬数と燃焼時間を考慮すると、ヘビー・フレーマーを使っての援護はかなり難しい。プランニング・マップを使ってルートを検討すること。ヘビー・フレーマーは分隊を足留めしてしまいがちなので、プランニング・マップで敵の動きを観察し、できるだけ速やかに行動すること。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した５名のターミネーター。

## 訓練８



身動きのとれない分隊のヘビー・フレーマーを使って、汚染された２つの区域を燃やす。分隊に近づくのはたやすいが、両分隊が一緒になると、ジェネスティーラーの餌食になりかねない。ヘビー・フレーマーを装備しているターミネーターを護衛すること。

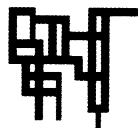
皇帝に選ばれた分隊：

分隊１： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

分隊２： パワー・グローブとアサルト・キャノンを装備した２名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。サンダー・ハンマーとストーム・シールドを装備した１名のターミネーター。チェーン・フィストとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

## 訓練９

他のターミネーター分隊がハルクのかなり奥の方で活動している。彼らは君の分隊がジェネスティーラーの襲撃を阻止してくれるものと信じている。君の分隊は１０体以上のジェネスティーラーをこの区域から奥に行かせてはならない。全て見通しの良い場所にターミネーターを移動すること。最低６０体のジェネスティーラーを倒せ。



皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

# スペース・ハルクのオリジナル・ミッション

果てしなく広がる宇宙空間の闇を背景に、ハルクがほんの一瞬姿を現した。上陸用強襲艇の発進命令が幾隻かのワープ船内に響きわたった。

強襲艇から放射された光が、またたく間に闇の中に消え去った。強襲艇が金属や岩や氷の漂流物の中を疾走していくその瞬間、強襲艇の中にいるターミネーターたちは無事な帰還を願った。

金属の摩擦音がエイリアン船との接触を知らせた－－そして、まもなく帝国のターミネーターたちが輸送カプセルから出て、ハルクに入った。

ハルクの事前調査によって、冬眠中のジェネスティーラーの大群が発見された。多数のエイリアン達が、いつかは目覚めるかもしれないという動かしがたい事実を前に、ただ祈るしかなかった。

冬眠装置の破壊、およびハルクの底部区域に致命的な毒素を投入するため、攻撃開始が決定された。

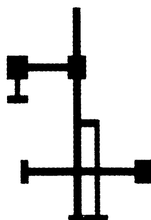
## Suicide Mission ―絶滅

我々の最初の移動部隊が、ハルクの暗い通路に進入すると同時に、ジェネスティーラーどもが脱出ポッドで逃げようとするにちがいない。

君の分隊が発進制御室を燃やすことによって、ジェネスティーラーが逃げ出すのを食い止める－－破壊体制をとれ。

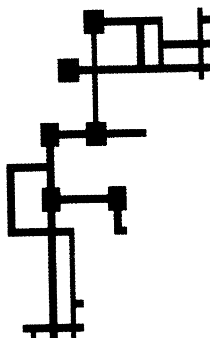
君がハルクに足を踏み入れると同時に、ジェネスティーラーどもが目を覚ますだろう。

君の分隊に一人しかいないヘビー・フレーマー要員を援護しなければ、ミッションは失敗する。迅速に行動し、進入区域を死守せよ。



皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

## Exterminate－皆殺し

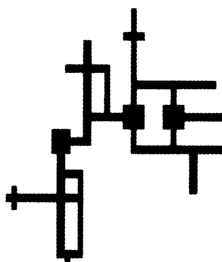


最初のミッションが成功した後、ハルクの接合箇所に上陸用拠点を確保する決定が下された。分隊がその区域付近を一掃した。その区域を確保したという報告がターミネーターから届くころ、数百体のジェネスティーラーどもが終結し始めていた。

君は自分のいる場所に通じる、全ての通路を封鎖しなければならない。最も防御しやすい場所へ移動し、３０体のジェネスティーラーを倒せ。ターミネーター全員を攻撃しやすい見通しの良い位置に配置せよ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

## Rescue－回収

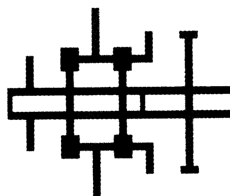


君の分隊はＣＡＴユニットによるハルク内の調査を終えた。ＣＡＴの記憶装置には貴重な情報が入っている。退去を開始した時、大量のジェネスティーラーどもが我々に向かって進み始めた。

２番目の分隊に陽動作戦をとらせ、退却しようとしている区域にこれ以上敵を侵入させないようにする。もしＣＡＴを運んでいるターミネーターが倒されたら、別の分隊メンバーがそれを引き継ぎ、引き続き回収区域へ向かうこと。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

## Cleanse and Burn－きれいに焼き払う



ジェネスティーラーどもがターミネーターの防衛ラインに攻撃を加えて、大混乱が起きた。血みどろの壮絶な戦いが繰り広げられ、敵味方双方に多数の死傷者が出た。弾薬不足と兵器の故障のため、帝国軍からも半数に及ぶ死傷者が出た。戦いが静まり、気がついた時、かろうじて動けるだけの体力が残っている技術海兵隊の一団が、境界線から離れた敵陣地内を移動しているところだった。この一団が持つ軍団の遺伝子種をエイリアンの手に渡すよりは、彼らを犠牲にする決定が下されたのである。

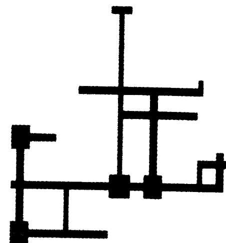
君の分隊はハルクの中に進路を切り開いて、技術海兵隊隊員がいる部屋へ行かなければ

ばならない。ヘビー・フレーマーの一撃があれば、彼らがジェネスティーラーに襲われる前に楽にしてやれる。
ヘビー・フレーマー要員を敵から攻撃されないよう、用心して前進せよ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

## Decoy 一囮

ＣＡＴから収集されたデータによって、指揮官たちは、ターミネーターが倒した、ハルク内のジェネスティーラーの数が、全体のわずか５分の１だけであったことを知った。ターミネーターの人数がぎりぎり最小限であったのと、別のジェネスティーラーの群れが、眠りから目覚めつつあるためであるとスキャナーは示している。近くの冬眠中の集団を攻撃する決定が下された。この行動はハルクの別の区域で行われているミッションから敵を引き離すことにもなる。

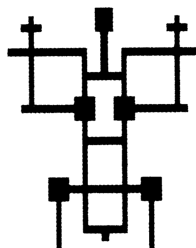


ヘビー・フレーマー要員を敵から守れ。２分隊を使ってジェネスティーラーの守りを突き破るのだ。躊躇せず速やかに行動し、群れの位置を突き止め、その部屋を燃やし、戦いながらこのエリアの下方にある救出区域への進路を切り開け。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

## Defend 一守備

前回のミッションで、ダクトがあるハルクの重要区域からジェネスティーラーたちを引き離した。ダクトからポンプで致死量の毒を冬眠中のジェネスティーラーどもに注入する決定が下された。これが成功すれば、冬眠中のジェネスティーラーが目覚めて、ハルク内を横行することはないだろう。

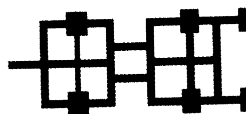


分隊を率いてダクトを敵の攻撃から守れ。その区域に通じる通路のキーポイントにターミネーターを配備せよ。キーポイントを占拠すれば、ジェネスティーラーたちはそれを突き破るのが非常に困難であることに気付くだろう。勝利は我々のものだ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

# １分隊ミッション

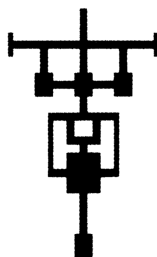
## Purify ―清め



このハルクの下方の防御区域の一つが、ウィルスに汚染されている。汚染されている４つの区域を燃やす必要がある。君の分隊がハルクに到着したことで、他のレベルで冬眠していたジェネスティーラーどもが目覚め、君がこれから行こうとしている区域に押し寄せてきている。ストーム・ボルターを装備している３人のターミネーターで、ヘビー・フレーマー要員を守りながら、各ターゲット区域への進路を切り開け。汚染された部屋の周辺通路からジェネスティーラーどもが不意打ちを仕掛けて来るかもしれないので、注意が必要だ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した３名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。

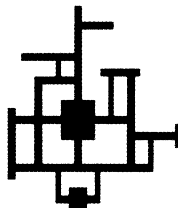
## Blockade ―封鎖



ＣＡＴユニットが、指令センターの情報収集を終了した。君の分隊はＣＡＴを持ってテレポート区域へ行かなければならない。成功すれば、ＣＡＴを帝国の技術指導者たちに送りもどすことができる。残りのターミネーターは、下方の通路にジェネスティーラーを近づけないようにしろ。もし敵が一体でも君の守備を突破すれば、ハルクの上方区域で行われている別のミッションが危険にさらされる。ターミネーターの一人を援護に充てて、ＣＡＴを運ぶ分隊メンバーの背後を警備させろ。残りのターミネーターは大部屋に守備拠点を築き、３つの進入区域を見張らせろ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

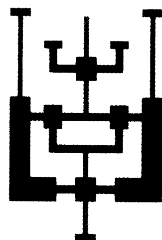
## Stranded ―立ち往生



君の分隊は前回のジェネスティーラーの攻撃で分散させられてしまった。再編成して、ハルクの下部の汚染されたターゲット区域を攻撃しろ。どの進入区域も防衛できる戦略地点にターミネーターを配備せよ。分隊を素早く移動することでジェネスティーラーの妨害を最小限にとどめ、ヘビー・フレーマーをターゲット区域まで移動できるはずだ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

## Lost　Scrolls ー失われた巻物



漂流中のハルクで、帝国以前の古代の遺物が頻繁に発見されている。ＣＡＴの内部走査によって、予言者ベノキシンの巻物とおぼしきものがハルクの奥の区域にあることがわかった。

この巻物は帝国にとってきわめて貴重な財産となるであろう。巻物を取り戻すことで、君は帝国に多大な貢献をすることになる。

徐々に移動し、出くわすジェネスティーラーを一体残らず倒しながら進路を切り開き、部屋を残らず調べる。敵の妨害が予想されるので、用心せよ。援護なしに遠くまで移動する命令を出してはいけない。ジェネスティーラーが待ち伏せている危険がある。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

## Advance ー進撃

UNMAPPED

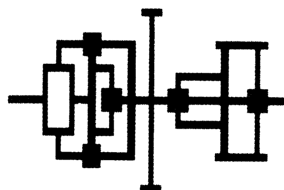
このハルクの長期にわたる走査でも船体内部を正確に表示できなかった。これは、非常に厚い船体のためである。非常に長い期間ワープ空間にいたためだろう。

宇宙海兵隊の襲撃船が破損した難破船に近づいたとき、走査によって、ハルクの下方レベルの一つに敵の遺伝子貯蔵所があることがわかった。

君の分隊はハルクに入って遺伝子貯蔵所へ行き、そこを燃やさなければならない。行く手を阻む者は皆殺しにしろ。任務を遂行するためには、敵を１０体倒さなければならない。ジェネスティーラーが潜伏しているので、ターミネーターへの指示は慎重におこなえ。

皇帝の御導きのもと、勝利は君と共に。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。



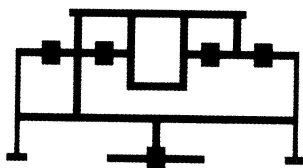
## Swarm 一大群

別のミッションを援護するためにハルクに入った君の分隊は、君と、テレポート室の中間の区域で、押し寄せてくる大量のジェネスティーラーに立ち向かおうとしている。

君の近くの敵の進入区域をよく調べてから、正確な移動命令を出して、任務を遂行せよ。命令が的確に実行されれば、ミッションの成果は望ましいものになるであろう。命令を出すのに手間取ったり、注意を怠れば、ターミネーター達はジェネスティーラーによって、確実に殺されてしまうであろう。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。

# ２分隊ミッション

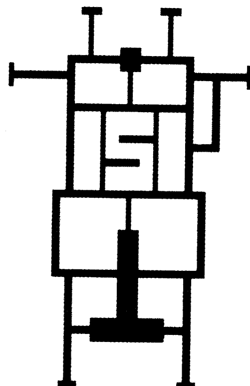


## Cleanse 一浄化

このハルクの遺伝子貯蔵所はこれまで帝国にとって脅威となっていた。このミッションは、ヘビー・フレーマー要員を援護することが重要である。船の反対側から敵がすでに侵入し始めているので、敵が集結するままにしておくと、このミッションの成功は望めない。

ジェネスティーラーは素早いので、迅速に命令を出すこと。重要な通路には複数のターミネーターを配置せよ－－用心を怠ると、君は死ぬことになる。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した２名のターミネーター。



## Fight to the Death 一死の戦い

ＣＡＴ回収ミッションでこの巨大なハルクに入り込んだ君の２分隊は、ジェネスティーラーの策略にはまった。敵が外側通路に入り込み、ハルクの船体から回収カプセルを持ち去ってしまった。君は捕われ、ジェネスティーラーどもから逃れるすべはない。

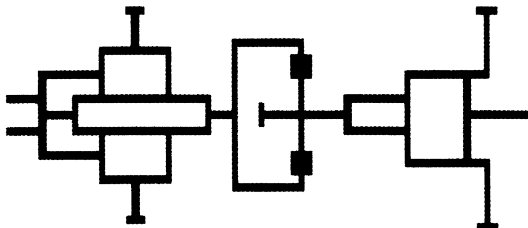
この下方中央に２組の分隊が配置されている。不運にも、ちょうどその時ジェネスティーラーが君の分隊の存在に気づいて、捕われている区域に集結してきた。

分隊にとって有利な場所を活用して、全員が通路を見渡せる位置にターミネーターを移動せよ。躊躇せずに素早く行動すれば、君は９０体のジェネスティーラーを倒すチャンスを得るだろう。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１０名のターミネーター。

## Covering　Fire－援護射撃

ハルクのＣＡＴ走査が完了した。攻撃を開始するには、データを回収する必要がある。君の２分隊の内の片方がＣＡＴを持っている。距離の長いハルク内部を守備よく進むためには、ターミネーター全員を有効に行動させる必要がある。



ミッションの第１段階では、ジェネスティーラーは前方から現れるが、分隊が船内を進んでいくにつれ、やつらは両側からも現れてくる。ＣＡＴのデータなしには以後このハルクで敵を攻略できないので、十分に警戒して行動せよ。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。チェーン・フィストとヘビー・フレーマーを装備した４名のターミネーター。
チェーン・フィストとストーム・ボルターを装備した３名のターミネーター。パワー・ソードとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。

## Rearguard－後衛

ジェネスティーラーのハイブマインドが、我々のセンサーをまたしても曇らせた。君の目的はこのハルクのかなり奥にあるので、注意して進め。敵に囲まれたなら、それは死を意味する。

UNMAPPED

奇術師を殺したら、すばやくテレポーターへ移動せよ。ジェネスティーラーどもは事態の重大さに気付き、全力で復讐に来るだろう。

脱出するターミネーター達を援護をせよ。

このミッションは、君に必要な分隊と装備を選択する機会を与える。このハルクはその実体が不明なため、どの兵器を選べばいいのか決定しかねる。あらゆる接近戦用武器とストーム・ボルターを選べ。ターゲットは燃やす必要があることを忘れるな。

# デスウィング作戦

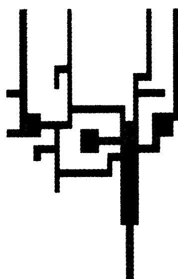
帝国軍指揮官ルサーネ・ザビウス3世は、しかめ面ともとれる表情を見せてうなだれた。仲間のダーク・エンジェル宇宙海兵隊からの、とぎれがちの遭難信号が探知されたと言うのだ－それはトレビ星系にある惑星マカエリアから発せられたものだった。その部屋にいる全員が、マカエリアと軍団の過去の出来事との深い関りを知っていた－そして、何百年ものあいだデスウィング宇宙海兵隊がその地帯に踏み入ることがなかったということも。

ダーク・エンジェルのターミネーターたちが最後にマカエリアを訪れたのは、ジェネスティーラーを乗せ漂流するスペース・ハルクがその地帯を脅かしていた時であった。軍団の歴史を記録した戦記に、リソニウス大尉のことが書かれている－彼はターミネーターの中で最も勇敢で、かつ軍団に尊敬された英雄であった。リソニウスは、まず惑星上で、続いて、敵をその区域に運んだハルク「忌まわしき罪」の中で、敵の大軍との激戦の先頭に立った。

その船の深部で激しい戦闘が続いた後、敵は征服された。と同時にその巨大なモノリスは、ダーク・エンジェルと共に再びワープ空間の彼方へと吹き流されていった。リソニウス大尉と彼のダーク・エンジェルのターミネーター全員が、ハルクと一緒に姿を消してしまったのだ。

そして何百年も経った今、リソニウスがいなくなったまさにその場所から信号が発せられていたのである。例のハルクがワープ空間を抜け出して、その出発地点に戻ったのであろうか？この際ハルクのことは重要ではない。同胞の宇宙海兵隊の生死が未確認の状態にあった。軍隊を派遣して、信号の確かな出所を発見しなければならない－再びデスウィングがトレビ星系を訪れるのかもしれない。

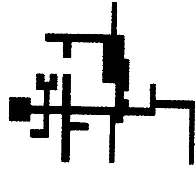
## Menacing Images －脅威の象徴



マカエリアでの予備調査で、地下の通路網と洞窟らしきものが発見された。さらに、センサーが何らかのエイリアンらしき存在を発見した。デスウィングのターミネーターは内部に入って、行方不明の同胞たちの痕跡を、生死にかかわらず、探し出さなければならない。この作戦の先鋒として君の行動が、今後の作戦を左右するかもしれないのだ。警戒せよ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した5名のターミネーター。

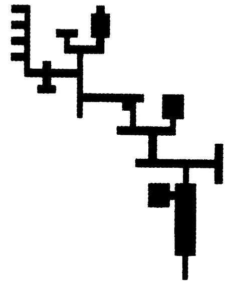
## Witch Hunt ー魔女狩り



先鋒隊が戻ってきたー勝利を得て。だが、集合体の内部のどこからか敵のサイカーどもが操作している力によって、彼らの精神は汚されていた。同胞をこれ以上損傷の危険にさらすよりは、調査官サバスィウスをその謎の解明に送り込むつもりだ。サバスィウスの心理的防御が、彼に投じられる汚れた精神力から彼自身を守だろうー彼の大尉として、君は周囲のいかなる危険をも、彼に警告してやらなければならない。集合体の中を案内して調査官をテレポート区域まで連れて行くのだ。彼の意志による捜索が、敵の悪の目に気づかれることなく幾つかの区域を調べてくれるだろう。彼の報告を待て。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

## Baneful Icon of the Foe ー敵の有害な偶像



調査官サバスィウスが、集合体の最上部近くのどこかで悪の集結物らしき偶像を探知した。その偶像にはハイブマインドの本質そのものが吹き込まれていて、悪の精神力がハルク中に発せられている。その力はターミネーターにとってあまりにも強力すぎ、中に入ることができない。調査官サバスィウスにその偶像を取り除くよう命じよ。ジェネスティーラーどもは、自分たちの聖域に侵入してくるターミネーターを殺すためには、手段を選ばないだろう。ターゲットが破壊されたら、可能な限り短時間でサバスィウスを船外に連れ出さなければならない。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

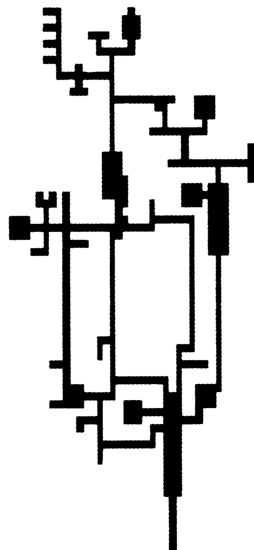
## Deliverance ー救出

**UNMAPPED**

集合体内部から、偶像を取り除いた調査官サバスィウスは、報復しようとしているジェネスティーラーの軍隊が、あまりにも手ごわいことに気づいた。激しい戦いを終え、気がつくと調査官はこのレベルの最上部に向いている部屋の中にいた。彼のアーマーの生命

維持システムは危険な状態にある－もう時間がない。ジェネスティーラーが入ってくる扉を閉めれば、調査官をその区域から救出地点まで安全に移動させることができる。サバスィウスは君の分隊の５番目のメンバーであり、戦闘能力において有用なメンバーである。ジェネスティーラーどもがうろついている確率はいぜん高い。皇帝の名において－油断するな。

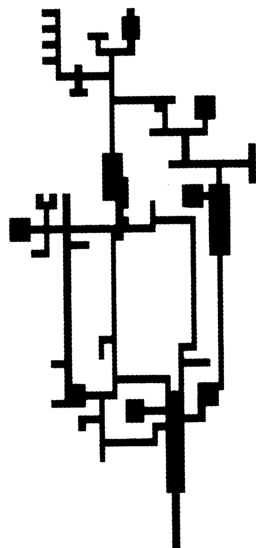
皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター。



## Extrication －脱出

前回のミッションではジェネスティーラーどもの猛攻撃をくい止められなかった。救出ミッションで生き残ったターミネーターは安全だが、救出区域に移動する必要がある。救出できるように、このレベルを一掃しろ。１組の分隊はジェネスティーラーの攻撃に対して防御し、もう一組のターミネーター分隊が、ハルクの中に進路を切り開け。注意して前進すること。我々を試そうと送られてくる敵の力を過小評価するな。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した５名のターミネーター　＋　救出ミッションで生き残った者。



## Purge －粛正

すべての望みは失われた。押し寄せる悪の軍勢に対し、抵抗できる方法は一つしかない。分隊は集合体内部に入り、下方レベルにある制御室を燃やさなければならない。そのシステムを破損させれば、同時にその下の全レベルが世界から封じられることになり、ジェネスティーラーどもは永久に追放される。敵は我々の作戦を見破るだろうから、ヘビー・フレーマー要員を厳重に守ること。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した３名のターミネーター。

制御室を燃やした後、マカエリアにいた帝国軍は全員、軌道飛行中の宇宙海兵隊の船に引き戻された。皇帝の命により、その惑星の根絶は遂行された。激しい集中攻撃を集合体に加えた。５分間に２０個のウィルス爆弾がその区域に投下された－その区域は破壊され、広大な下方区域は灰と化した。ジェネスティーラーどもがマカエリアを汚すことはもはや二度とないだろう。

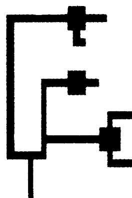
はるか下の方で、その惑星の爆発が大気中に一瞬オレンジ色の環を投げかけた。皇帝軍指揮官ザビウスは、マンチーバ号のブリッジに立って眼下で起きている大爆発を眺めていた。激しい戦闘が彼の生き残った分隊たちに犠牲をもたらしていた。それでも技術指導者たちは軍団の遺伝子種を守るために働いていた。

ジェネスティーラーたちが、再びその地帯に侵入していた。だが、どうして？スペース・ハルクの気配も、デスウィングをトレビ星系に導いた不明瞭な遭難信号もないのに。しかし、マカエリアにいるひと握りのジェネスティーラーは、我々のジェネスティーラーに対する理論が誤っていることを証明した。事態は悪化している－だが、なぜ？

その瞬間、ハルクがワープ空間から急に現れて、マカエリアの裏側の暗がりに入り込んだ。

そしてまもなく、帝国軍指揮官ザビウス３世は、「忌まわしき罪」の名で知られるハルクに乗り込む命令を下した－デスウィングの復讐が開始された。

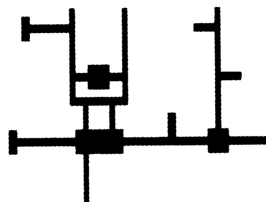
## Ante　Chamber－控えの間



君の指揮のもとで、この忌まわしいハルクにいる分隊は、上陸用拠点を確保しなければならない。戦いながら制御室への進路を切り開け。その区域を燃やせば、下方レベルを制御しているメカニズムはすべて止まる。これはきわめて重要なミッションであり、この作戦とリソニウス大尉の運命は君の手中にある。センサーが、ターゲットに至る通路に可燃性物質があるのを探知した。制御室に入るまで、ヘビー・フレーマーは使わないこと－そうでないと分隊メンバーの生命が危険にさらされる。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した４名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した１名のターミネーター。

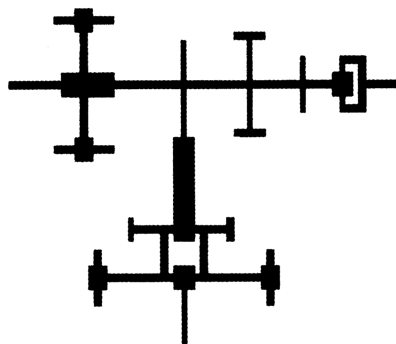
## The Perimeter 一橋頭堡



前回のミッションで、ジェネスティーラーが単なる脅威以上のものであることを知らされた一やつらは実に手強い。対戦したひと握りのジェネスティーラーどもによって、我々はそのエリアを上陸拠点にすることを断念させられた。ハルクが走査されて別の可能な区域が発見された。進入してくる仲間のため、安全な、戦略上重要な地点を確保せよ。用心しろ。ジェネスティーラーどもは我々の存在に気づいている。前進して、地獄の敵どもに君の武器の恐ろしさを思い知らせてやれ。

皇帝に選ばれた分隊： パワー·グローブとストーム·ボルターを装備した５名のターミネーター。

## Funeral Pyre 一火葬



ハルクのこの下方レベルはジェネスティーラーどもの住処になっている。４つの明確なターゲットが確認された。不運にも、このレベルの壁からかなりの可燃性ガスが出て通路に流れ込んでいる一少しでもヘビー・フレーマーを使用したら、ひたすら燃え続けるだろう一これをうまく利用すれば任務遂行の助けとなるだろう。しかし、安易にヘビー・フレーマーを使用すれば、脱出不能になる。常に注意を怠るな。ミッションが成功するかどうかはすべて君の腕にかかっている一慎重に計画せよ。皇帝の力が君と共にあらんことを祈る。

君の選んだ分隊。

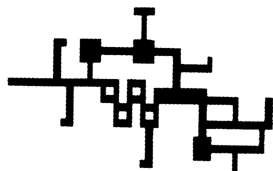
## Testament To Honor 一栄誉の誓約

**UNMAPPED**

上方のレベルを燃やしたままにして、帝国軍はハルクの暗い深部へ向かって突き進んだ。ここではスキャナーは役に立たない。分隊が探索しながら移動する以外にこのレベルを精密に表示することはできない。このエリアを切り抜けてテレポーターのある場所へ行き着け。目的はただ一つ一この区域からジェネスティーラーどもを追い払うことだ。

君の選んだ分隊。

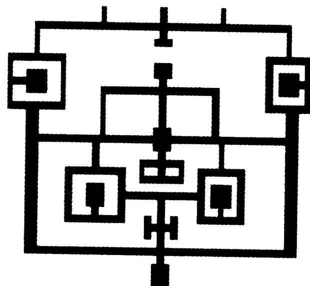
## Descent ―進軍



君の進路を妨害するジェネスティーラーどもを一人残らず倒して、この区域を切り抜けろ。我々は今、「忌まわしき罪」の核心部分そのものを調べている。今こそが何よりも重要な時である。悪の突破を許したら、これまでの努力は水の泡になる。センサーが金属の混じった大きな物体を探知した。爆破の必要な扉かもしれない。情報が確かであれば、中に入るにはアサルト・キャノンが必要となるであろう。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。ライトニング・クローを装備した２名のターミネーター。パワー・グローブとアサルト・キャノンを装備した１名のターミネーター。

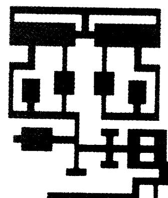
## Web of Flames ―炎の罠



下方レベルの破壊行動に加わっていたターミネーター分隊の一人が遺伝子貯蔵所に使用されている区域を発見した。２組の分隊を指揮せよ－このレベルの配置は右図のようになっているので、各ターミネーターを慎重に考えて指示することが重要である。ヘビー・フレーマーの焼却力を使って、遺伝子貯蔵所を一掃するのだ。目的を完了したら、この区域を立ち去れ。

君の選んだ分隊。

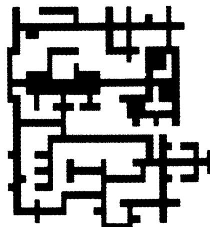
## To the Emperor ―皇帝のために



我々は敵の神聖な場所に近づいている。スキャナーが、この区域の内部に、敵の上位種族が住み着いていることを示している。下方の貯蔵所の部屋の一つが燃えているのを気づかれる恐れがある。やつらを捜索して殺せ。やつらを滅ぼすまで、我々の作戦は成功したとはいえない－皇帝は今になってもまだ退却をお考えになっている。君の分隊が族長の副官を殺すことができれば、軍団の戦記に数多くの賛辞が綴られるだろう。もし失敗すれば、皇帝はリソニウス大尉の捜索を断念されるであろう－そして、デスウィングは敗北の辛酸をなめることになる。この周囲には敵が蔓延している。慎重な戦略を立てない限り、通り抜けることはできない－即断は死を招く。

皇帝に選ばれた分隊：　パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した8名のターミネーター。パワー・グローブとヘビー・フレーマーを装備した2名のターミネーター。

## Search for Evil ─ 悪の捜索

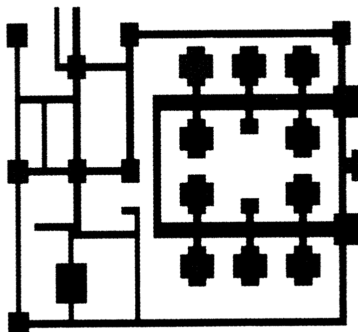


皇帝は、デスウィングに最後の望みを託すことを決定された。上位種族のいるレベルの階下に1分隊が配備された。帝国の指揮官たちは、以前リソニウス大尉が、CATを携え、「忌まわしき罪」に乗船たことを知っていた。もし詳細な情報が発見されれば、そのデータは作戦に利益をもたらすだろう。CAT装置を探し出せ。

ハルクの、族長が住んでいる区域に近づくにつれて、悪の気配はさらに強まり、絶望的になっていくだろう。

君の選んだ分隊。

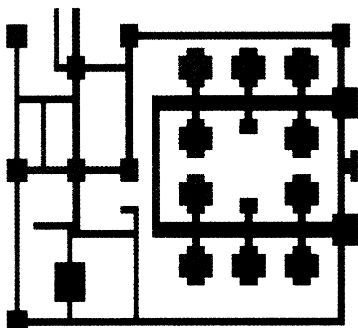
## Seed of the Enemy ─ 敵の根源



一族の源を発見した！　遺伝子貯蔵所の広大な建物は、この下方レベルの中央にある2つの部屋からコントロールされている。そこを燃やせば、この呪われた場所から続々と生じる悪の供給を阻止できるかもしれない。敵は君の分隊がこの部屋に入るのを邪魔するだろう。君の的確な命令だけが、分隊を勝利に導くのだ。ストーム・ボルターで護衛しながら、ターゲットの部屋を隔てている通路にヘビー・フレーマーを持ち込め─敵の中枢そのものを攻撃すれば、ハルクにおける敵の支配力は弱体化し、我々は勝利に向かって、さらに一歩前進することになる。

君の選んだ分隊。

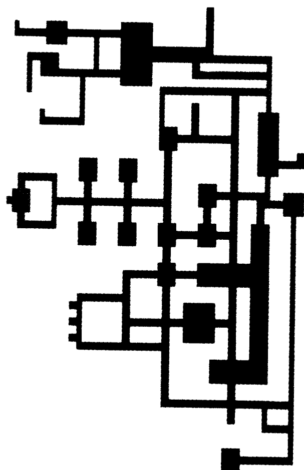
## Tech Support ─ 技術支援



我々の炎による浄化では不十分だった。やつらはまだ生き延びている。帝国軍指揮官たちは、工兵隊に、我々がジェネスティーラーを絶滅する手助けをするよう指示した─工兵隊の分隊がターゲット区域を再検討したところ、地雷による爆破を試みるべきだという結論に達した。しかし、彼らのアーマーではハルクに入ることはできない。ター

ミネーター分隊は、君の指揮のもとに、そのレベルに入り込んで各遺伝子貯蔵所に爆発物を敷設しなければならない。この区域を破壊すれば、ジェネスティーラーの発生を封じることになる。皇帝の激励を頼みとせよ。

君の選んだ分隊。

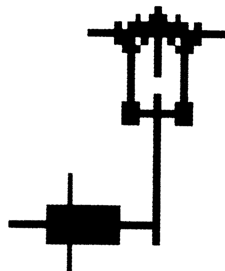


## Ultimate Firepower ー究極の火力

目前の勝利を掴みとらねばならない！ 背後に残ったジェネスティーラーの残党は放っておいて、我々は今、悪の根源を倒しに行くのだ。君の分隊はアサルト・キャノンを用い、敵のいかなる気配も見逃すことなく、この場所から敵どもを追い出さなければならない。かつてここでリソニウス大尉達の戦いが行われた。床には弾薬の箱が散乱し、彼らの鈍い灰色の防御服は、当時この場所を暴れ回ったジェネスティーラーどもによって傷跡がつけられている－弾薬を上手に使え。兄弟たちよ、終わりは近い！

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとアサルト・キャノンを装備した８名のターミネーター。パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した２名のターミネーター。

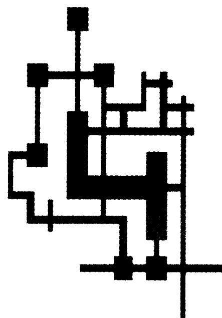
## The Echelon of Foul Spawn ー悪しき群れの上層



君はこのハルクの中心部に入っていかなければならない。とどまるところをしらない邪悪な運命の洞窟で、正義と真実だけが最後に生き残るのだ。壁の上の勲章と粗野な細工が、主導者の領域への入口であることを示している。ヘビー・フレーマーを使って、このレベルの最上部へ至る通路を一掃せよ－我々を待ちかまえている悪の中心部に飛び込むとき、背後に敵はいないはずだ。進入区域を入ってすぐの洞窟には、奥の船尾にある原子炉からの熱気孔が幾つかある。何百年も前は、その熱は蒸気だったと思われるが、今ではノズルから炎だけが吹き出している。注意して前進せよ。ジェネスティーラーにとって、重要な偶像がこのレベルに置かれているとスキャナーが示している。偶像を破壊せよ。

君が選んだ分隊。

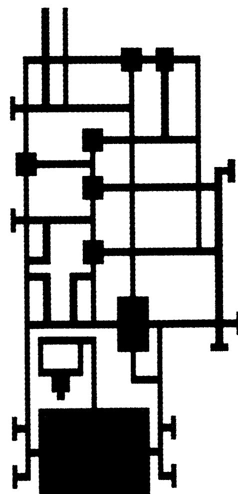
## Honor on Trial ー名誉への試練



ハルクの外側からの走査によって、族長がすぐそばにいることがわかった。ジェネスティーラーの軍隊が帝国軍に最後の抵抗を試みた。やつらは自分たちの敗北を察知していると思われる。我々は、奥の敵の聖域でやつらと対戦しなければならない。今こそ悪を壊滅させるのだ。そうすればリソニウスの名誉を守ることができる。彼の救援信号は近くなっている。分隊をうまく指揮し、可能な限りの兵器を駆使してこのレベルを突破せよ。この区域の遠方にテレポーターが待っている。我々は戦いを続けるのだ。最低一人のターミネーターをテレポート区域に移動させよ。

君の選んだ分隊。

## Final Confrontation ー最終対決



勝利は我らの手中にあるーそれを逃すわけにはいかない。主導者を必ず殺すのだ。ターミネーターを全員招集し、ジェネスティーラーどもに帝国の力を思い知らせてやれ。この迷宮の通路の内部に悪の始祖とも言うべき族長が潜んでいる。

デスウィングにとって、「忌まわしき罪」を掃討する以上にすばらしい瞬間はないのだ。さあ行け、君の武器で敵を葬るのだ！

君の選んだ分隊。

## Avenged ー復讐

UNMAPPED

主導者の族長は殺され、ジェネスティーラーの残党だけが残っている。救援信号がさらにはっきりと聞こえる。やっとハルクの深部にスキャナーを持ち込むことができ、信号の発信地が確認された。まもなくセンサーがさらに下方の洞窟に似た区域を示したー洞窟の地下区域で、生命体の存在がかすかに探知された。デスウィングをトレビ星系に導いた、謎の遭難信号の背後に隠された真実を解明するために、独りのターミネーターが派遣された。

皇帝に選ばれた分隊： パワー・グローブとストーム・ボルターを装備した１名のターミネーター。

# アーティスト伝

## ニック・ウィルソン

わたしはこの10年間、コンピューター・ゲームのプログラムを書いており、後半５年間はエレクトロニク・アーツ社の仕事をしてきた。スペース・ハルクはその10年の後半の１年半を費やした作品である。これは、わたしが引き受けた中で最も大きなプロジェクトだったが、最終的結論から言って、いちばん満足しているプロジェクトでもある。何ヵ月にも及ぶ辛いプログラミング、バグ修正（全部取り除いたと思う！）、試運転を終えてなお、わたしはこのゲームを「楽しんで」いる－しかもジェネスティーラーたちは、動き方を教えたにもかかわらず、いまだにわたしを困らせてくれる。

スペース・ハルクの開発中に並々ならぬ援助の手を差し伸べてくださった多くの方々に感謝しなければならない。まずは、全体のプロジェクトを考案してくれただけでなく、最初から最後まで開発が順調に進むよう請け合ってくれたエレクトロニク・アーツ社に。次いで、グラフィックス・アーチストのアンディとトムに。二人はゲームに必要な、うってつけのゾッとするような世界をわたしに与えてくれた。そしてジェイソンにも。彼は、すばらしい効果音と曲をつくってくれた。我々が仕事をする上で使う膨大なスペース・ハルクに関する資料を提供してくれ－そして、Ｗａｒｈａｍｍｅｒ　４０Ｋカルチャーのかなり微妙な面に関する厄介な問題に答えてくれた、ゲームズ・ワークスショップの皆さんにも大いに感謝しなければならない！

最後に、最後までわたしを励まし支えてくれたお礼に、このプロジェクトをケイトに捧げたい。

## アンディ・ジョーンズ（無限の裏側）

わたしが最初に手がけたゲームは、Ａｍｓｔｒａｄ　ＣＰＣで遊ぶ「Ｏｕｔ　Ｒｕｎ」のような、ゲームセンター・コンバージョンだった。今では、アーチストにとって挑戦以上のものを持つオリジナル製品の仕事のほうが気に入っている。スペース・ハルクに関しては、わたしはかなり自由に設計させてもらった。宇宙海兵隊とジェネスティーラーが正確に見えなければならないのは当然のことだが、ハルクの内部に至ったとき、唯一の限界は技術上のものだった。ハルクを３Ｄで表現するという発想は、プロジェクトのかなり初期に話題にのぼっていた。当初、エレクトロニク・アーツ社はこの発想にそれほど熱心ではなかったし、ニックはそれがうまくいくなどとはつゆも思っていなかった。我々はその案に固執し、その描写構図をゲームに組み入れる、あるシステムを考え出した。それは、コンピューターがその仕事のほとんどを実行することを意味していた。その結果生じた違いは信じられないものだった。新しい壁一式を２週間どころか、１２時間でゲームに組み込むことができたのだ！

わたしとポーラは結婚して１年半。ロンドン南東の、クロイドンからちょっと離れたところに住んでいる。わたしたちの生活は、レッゴ（抱き上げたら悲鳴を上げさせられ

る代物！）とボニーの２匹の猫に支配されている。２匹とも典型的なネコ科で、好きなときに、好きなことはなんでもする。わたしはたまにはモニターの前に座るのをやめて、宅配のピザをほおばりなから映画を観るのが好きだ。読書の時間があるときは、たいがいレイン・バンクスかダグラス・アダムズを読む。バンクスには非常に奇異な想像力があり、アダムズはわたしを笑わせてくれるからである...

最後に、以下の方々へお礼を述べたい...

プロジェクトに参加するチャンスを与えてくれたエレクトロニク・アーツの皆さんへ。光線透写に関するわたしの発想に耳を傾けてくれたニックとケビンへ。クリス・ハバードへ。スティーブ・イレスへ。リアル‐３Ｄで全面的に協力してくれたクリス・ベリゴへ。Ａｍｉｇａ Ｓｗｏｐｓｈｏｐのジム・ヘンドリーへ。Ａｌｔｅｒｎａｔｉｖｅ Ｉｍａｇｅのヘンリーとユリへ。Ｒｅａｌｓｏｆｔのベッサの天賦の才に。
ゲームをコピーしないで買ってくれたあなたに。

とりわけ、そのすべてに我慢してくれたポーラに感謝したい...

ティム・ホワイト

ティムは、ＳＦファンタジー小説の本の扉を飾るカバー・ペインティングで最も有名である。彼の挿し絵はコンピューター・ゲーム（Ｔｈｅ Ｋｉｌｌｉｎｇ Ｇａｍｅ Ｓｈｏｗ，Ａｍｎｉｏｓ，Ｌｅａｎｄｅｒ，Ｏｂｉｔｕｓ他）の収納ケースや、ビデオの表紙、ポスター、カード、種々様々な趣味のよい雑誌に見られる。彼は国内及び外国のテレビのドキュメンタリーをテーマに研究している。彼が絵を描いた２冊の本は現在もなお出版されている。「ティム・ホワイトのＳＦファンタジーの世界」と「Ｃｈｉａｒｏｓｃｕｒｏ」はどちらも、ドラゴンズ・ワールドとペーパー・タイガーによって発行され一絶版は考えられていない！　スペース・ハルクに関する限り、ティムは空想的導入アートワークとゲーム内のスチール写真アートワークのすべてを引き受けてくれた。

# クレジット

Original Bord Game Design:Richard Halliwell,Games Workshop Studio
Design:Nick Wilson,Kevin Shrapnell(EA) and Andy Jones(GW)
Programming:Nick Wilson
Pixel Artwork:Tim White,Andy Jones
Additional Artwork:Mark Jones,Jon Law
Sound & Music:Jason A.S.Whitely
Producer:Kevin Shrapnell
Product Manager:Andrew Corcoran (UK); Rick Lucas (US)
Product Testing:Chris Johnson,Scott Probin,Nick Goldsworthy,David Bowry (UK);Bryan Beckstrand (US)
Voice Overs:Jervis Johnson,David Luoto
Quality Assurance:Richard Gallagher (UK); Terrence Chin,Michael Yasko (US)
Documentation:Clive Downie and David Luoto (UK)
Cover Artwork:Dave Gallagher
Package Art Direction:Nancy Fong (US)
Technical Specialist:Colin McLaughlan

Japanese Version
Programming:Taisei Nomura, Yuji Ishizawa
Pixel Artwork:Kyouko Miyamoto
Translator:Yuri Ito
Product Testing:Yuji Odawara, Toshio Satou

## ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。
ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。
※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえはユーザー登録されている方のみとさせていただきます。その際は、別紙のユーザーサポートシートに正確に記入し、必ず同封してください。

## ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、80円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはる場合はお答えできませんのでご了承ください。

●このゲームでのユーザー登録がされていない.

●このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから1ヵ月たっていない.

## ユーザーサポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートはこのゲームが発売されてからの約２年間とさせていただきます。なにとぞご理解のうえご了承いただきたく、お願い申し上げます。

## ユーザーサポートの受付時間

（平日）ＡＭ　１０：３０～１２：００　　※土、日、祭日は休みとさせて頂きます。
　　　　ＰＭ　　２：００～　４：００

## お問い合わせ先TEL

0493－56－3988

STARCRAFT, INC.


SPACE
HULK
1






ELECTRONIC ARTS

株式会社 スタークラフト
〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel.0493-56-3988